

I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO! N° 111 Lire 7000

L'ETERNAUTA

LUGLIO 1992 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE GR. III/70%

GIMENEZ
ANDREAS
CORTEGGIANI & WILSON
SMOLDEREN & GAUCKLER
DAL PRÀ & ALESSANDRINI
L. SCHUITEN & F. SCHUITEN

CORB
©1990

CALENDARIO ESTIVO: EDICOLA

GIUGNO

8

- SALGARI n. 4
32 pp. col. Lire 2.500
- COMIC ART n. 92
128 pp. b/n e col. Lire 7.000
- MANDRAKE n. 12
48 pp. b/n Lire 2.500
- PHANTOM n. 12
64 pp. b/n Lire 3.000

12

- ALL AMERICAN COMICS n. 33
96 pp. col. Lire 3.000

13

- CONAN LA SPADA SELVAGGIA n. 67
64 pp. b/n Lire 2.500

15

- Best Comics n. 4:
JEREMY BROOD: Relatività
64 pp. col. Lire 5.000

19

- CONAN IL BARBARO n. 40
48 pp. col. Lire 2.500

22

- RIP KIRBY n. 4
112 pp. b/n Lire 5.000

25

- L'ETERNAUTA n. 111
128 pp. b/n e col. Lire 7.000
- L'ETERNAUTA n. 112 SPECIALE ESTATE
128 pp. b/n e col. Lire 7.000

10

- Best Comics n. 6
CONAN: Il corno di Azoth
64 pp. col. Lire 5.000
- Supplemento a Best Comics n. 6
DYLAN DOG: Gli inquilini arcani
(ristampa) 64 pp. col. Lire 5.000
- FLASH GORDON n. 1
40 pp. col. Lire 5.000
- FLASH GORDON n. 2
40 pp. col. Lire 5.000
- FLASH GORDON n. 3
48 pp. col. Lire 5.000
- FLASH GORDON n. 4
32 pp. col. Lire 5.000

13

- ALL AMERICAN COMICS n. 34
96 pp. col. Lire 4.000
- ALL AMERICAN COMICS n. 35
96 pp. col. Lire 4.000
- CONAN LA SPADA SELVAGGIA n. 68
192 pp. b/n Lire 7.000
- CONAN LA SPADA SELVAGGIA n. 69
192 pp. b/n Lire 7.000

14

- CONAN IL BARBARO n. 41
48 pp. col. Lire 2.500
- CONAN IL BARBARO n. 42
136 pp. col. Lire 7.000

15

- Grandi Eroi Marvel:
I FANTASTICI QUATTRO
256 pp. col. bross. (n. 3) Lire 12.000
- Grandi Eroi Marvel:
I FANTASTICI QUATTRO
240 pp. col. bross. (n. 4) Lire 12.000
- DC COMICS PRESENTS n. 1 (Horror n. 14)
96 pp. col. Lire 4.000

17

- RIP KIRBY n. 5
96 pp. b/n Lire 4.000

20

- MARVEL COLLECTION n. 3:
IRON FIST nn. 1-7
144 pp. col. Lire 10.000

AGOSTO

24

- L'ETERNAUTA n. 113
128 pp. b/n e col. Lire 7.000

LUGLIO

8

- SALGARI n. 5
24 pp. col. Lire 2.000

9

- COMIC ART n. 93
128 pp. b/n e col. Lire 7.000
- COMIC ART n. 94 SPECIALE ESTATE
128 pp. b/n e col. Lire 7.000

10

- MANDRAKE n. 13
48 pp. b/n Lire 2.500
- MANDRAKE n. 14
48 pp. b/n Lire 2.500
- PHANTOM n. 13
64 pp. b/n Lire 3.000
- PHANTOM n. 14
64 pp. b/n Lire 3.000
- Best Comics n. 5
MARTIN MYSTÈRE
64 pp. col. Lire 5.000

EDITRICE COMIC ART

Sommario del n. 111



2 Le terre cave
di L. Schuiten & F. Schuiten

17 Antefatto a cura di L. Gori

18 Posteterna

19 Carissimi Eternanti...
di R. Traini

20 Cristalli Sognanti
a cura di R. Genovesi

21 Anastasia Brown
di R. Dal Prà
& G. Alessandrini

45 Lo Specchio di Alice
a cura di E. Passaro

46 Primafilm
a cura di R. Milan

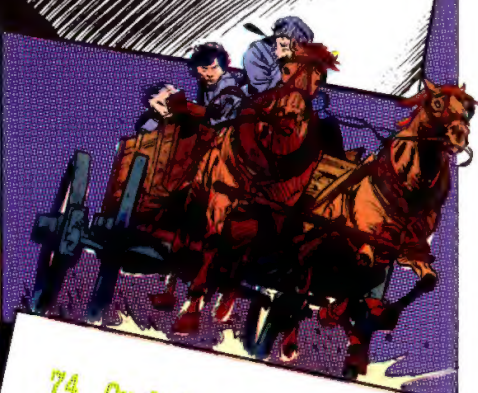
47 Ozono
di A. Segura & J. Ortiz

59 Buzzati cronista dell'ignoto
di G. de Turris

60 Gli effetti speciali
cinematografici di P. Siena

61 Cromwell Stone
di Andreas

73 Visitors
di R. Pestriniero



74 Quel che accade nello
Studio 3 di M. Farnetti

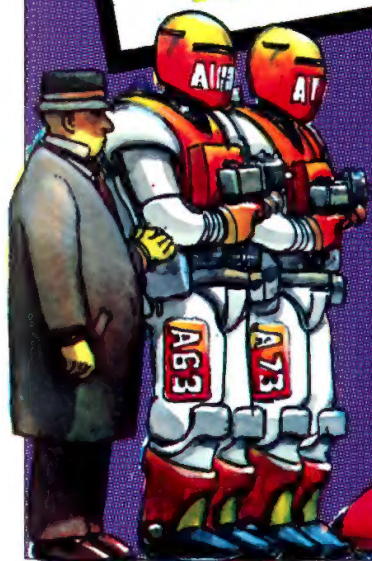
78 Programma di "Lucca '92"

80 Indice di gradimento

81 Blueberry di F. Corteggiani
& C. Wilson

108 Leo Roa
di J. Gimenez

118 Le avventure di
Karen Springwell
di T. Smolderen & P. Gauckler

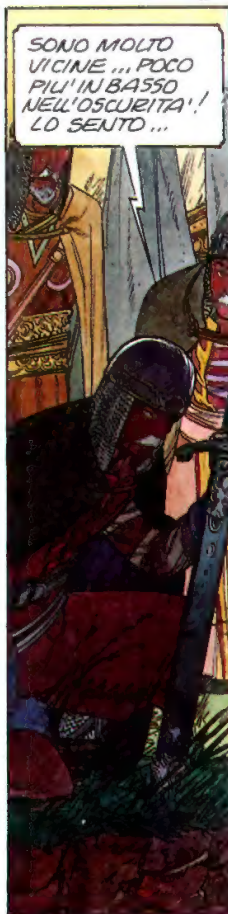






COME FACCIAMO AD ANDARE A SNI-DARLE CON TUTTA LA ROBA CHE PORTIAMO ADDOSSO ?

PER RAGGIUNGE-RE IL VILLAGGIO DOVRANNO PER FORZA PASSARE PER DI QUI.

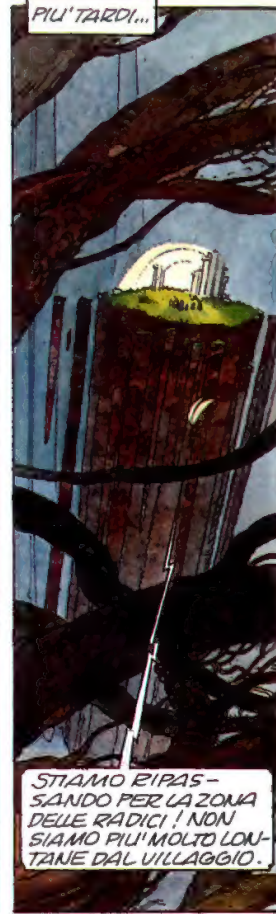


SONO MOLTO VICINE ... POCO PIU' IN BASSO NELL'OSCURITA' ! LO SENTO ...



PAZIENZA, ORION, PAZIENZA...

SSITT ...



PIU' TARDI...

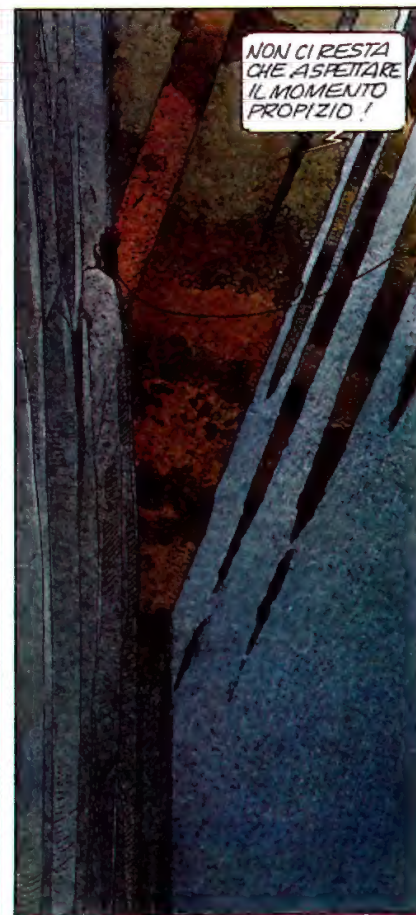
STIAMO RIRAS-SANDO PER LA ZONA DELLE RADICI ! NON SIAMO PIU' MOLTO LON-TANE DAL VILLAGGIO.



DOBBIAMO TROVARE AL PIU' PRESTO UN MODO PER ARRIVARE AL VILLAG-GIO PRIMA DI LORO ...

SONO IN AGGUATO - DOVREMO ESSERE MOLTO RAPIDE !

FORSE HO UN'IDEA.



NON CI RESTA CHE ASPETTARE IL MOMENTO PROPIZIO !

PIU' TARDI ...

ATTENZIONE! SIAMO ARRIVATE ALL'ALTEZZA DELLE CORDE PIU' LUNGHE.



ADESSO !!



PRESA! NE HO PRESA UNA!



ECCOLE! POCO PIU' IN BASSO... SONO NOSTRE! LA MIA BALESTRA, PRESTO!



LA PARTE TRA-LE-DUE-TERRE E' LARGA IN QUESTA ZONA. NON ARRIVERANNO QUI FACILMENTE ...



IL BERSAGLIO E' OTTIMO. LE INCHIODERO' ALLA PARETE.





ACCIDENTI! QUESTO AGGEGGIO NON ERA CARICO. NON SONO PROPRIO ABITUATO A QUESTE ARMI OBSOLETE!



SBRIGATI! QUELLE RAGAZZE SI MUOVONO CON UNA VELOCITA' INCREDBILE!

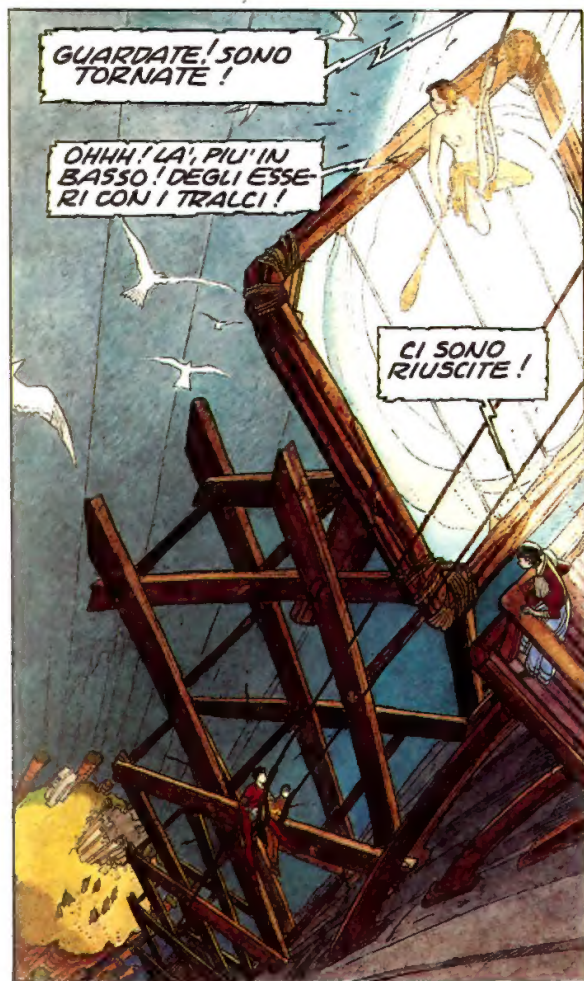


TROPPO TARDI! NON SONO PIU' ALLA MIA PORTATA!

MANGARE UNA PREDA COSI' FACILE!!



ECCO IL LUOGO DOVE'E STATO INSTALLATO IL GRANDE SPECCHIO!



GUARDATE! SONO TORNATE!

OH! LA! PIU' IN BASSO! DEGLI ESSERI CON I TRALCI!

CI SONO RIUSCITE!



ANDIAMO AD ACCOGLIERLI!!

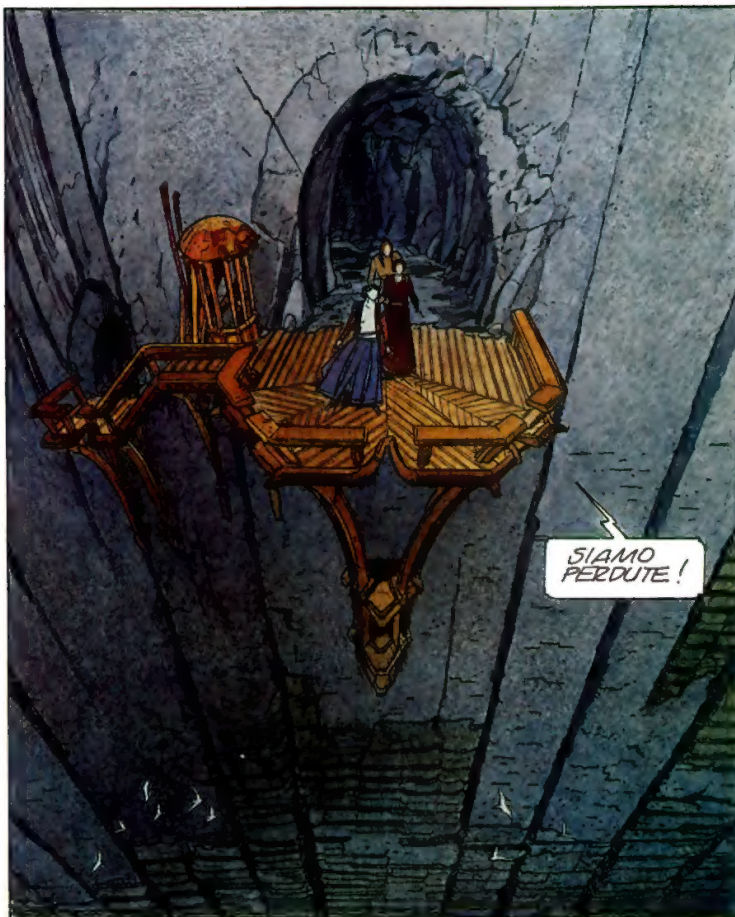
SCAPPATE! SCAPPATE! PRESTO! SONO DEGLI AS-SASSINI!

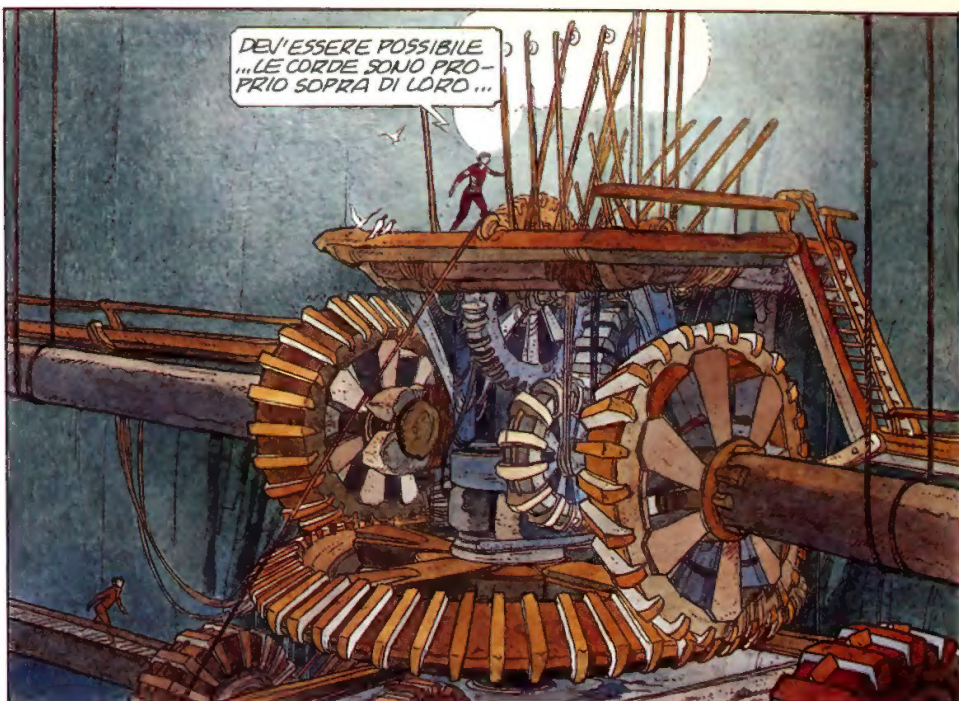


FUGGIRE? MA DOVE?

I MONTACARICHI SONO GIA' RISALITI...

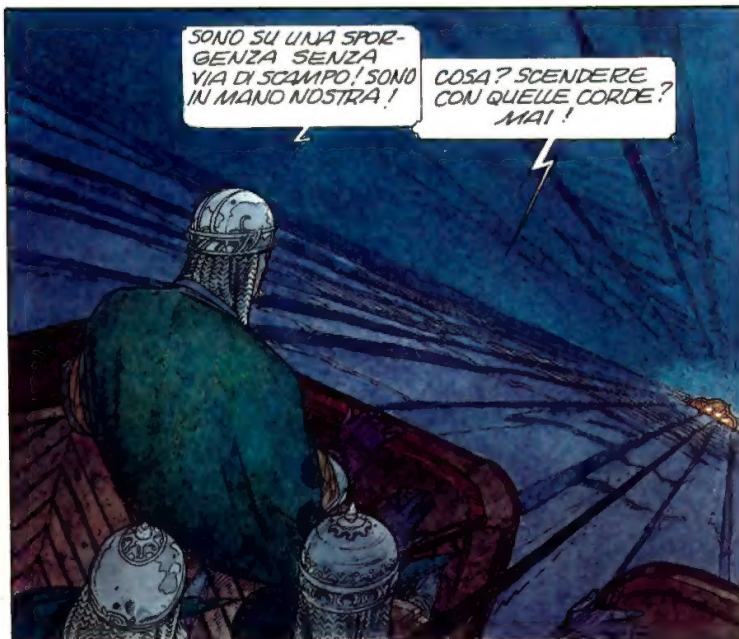
PRESTO! HANNO GIA' UCCISO LIVA!







PERFETTO! SONO SCESSE FINO AL BALCONE SOTTOSTANTE ...

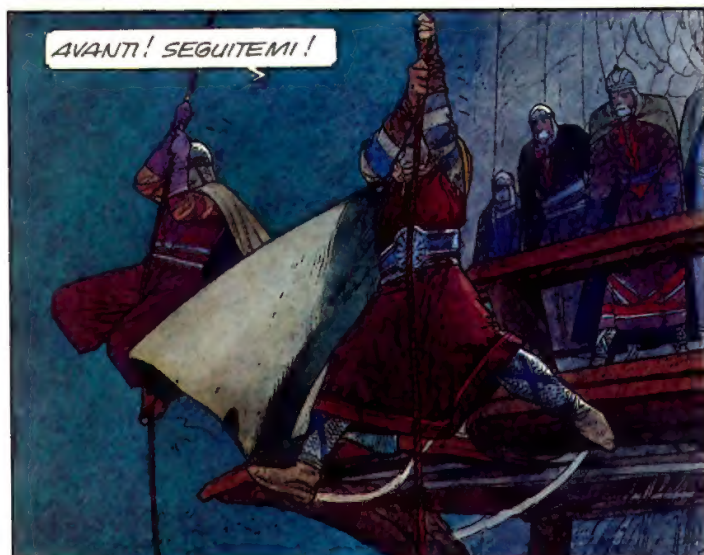


SONO SU UNA SPORGENZA SENZA VIA DI SCAMPO! SONO IN MANO NOSTRA!

COSA? SCENDERE CON QUELLE CORDE? MAI!



MA DICO! NON POSSIAMO MICA FARLE ANDARE VIA!

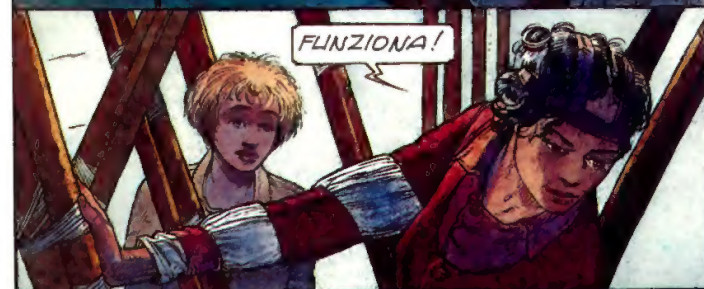


AVANTI! SEGUITEMI!



LA! PROPRIO SOPRA DI NOI! STANNO FACENDO TORNARE SULLE CORDE!...

DOBBIAMO SCENDERE PIU' IN FRETTA!



FUNZIONA!



CHE SUCCEDERE? STIAMO RISALENDO?

?



CHE ROBA!



FERMI! SIAMO
ARRIVATI IN
FONDO...

LE CORDE
NON SALGO-
NO PIU'!

E
SIAMO
TROPPO
IN ALTO
PER SAL-
TARE.



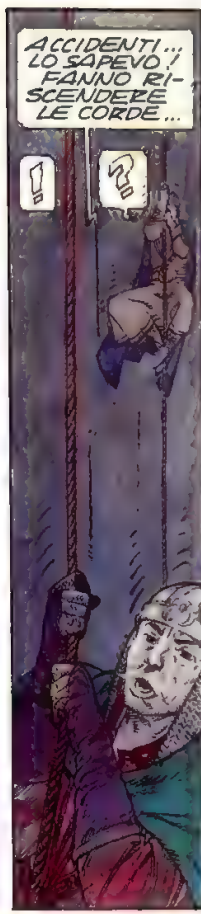
TANTO PEGGIO!
RITORNEREMO
ALLA GALLERIA
A BRACCIA!



OTTIMO LAVORO,
NELLE! TIENILI ANCORA
OCCUPATI PER UN PO'...
MI OCCUPERO' DEL
RESTO.



ANCORA
POCHI ME-
TRI E...



ACCIDENTI...
LO SAPEVO
FANNO RI-
SCENDERE
LE CORDE...



GODIN, SCENDI PIU' IN BAS-
SO POSSIBILE CON META'
DEGLI UOMINI, IO TORNO
SU CON GLI ALTRI. COSI'
NON POTRANNO PIU'
PRENDERSI GIOCO DI
NOI.



E ADESSO
BASTA
SCHERZARE!
LA PAGHE-
RETE CARA!

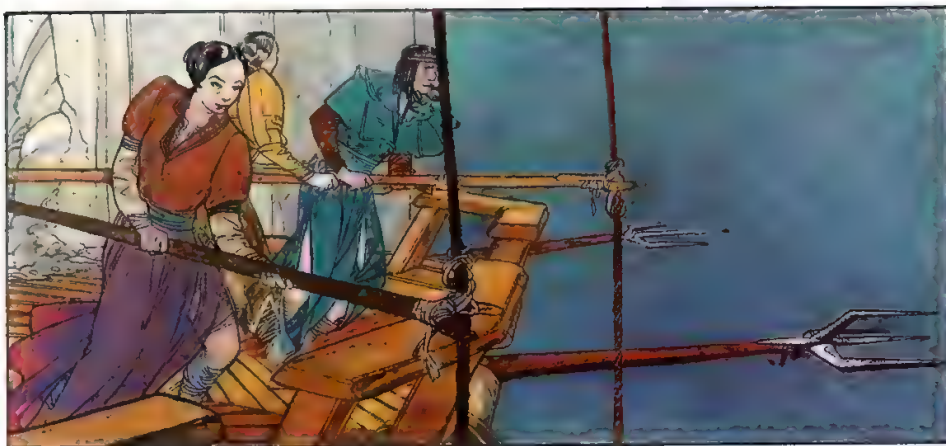


PIU' TARDI.

PERFETTO, ADESSO
TUTTE LE ARMI,
SONO QUI!



PUOI FARLI RISALI-
RE, NELLE! E' TUTTO
PRONTO!



SE CE LA
CAVEREMO,
ORION,
NON CREDE-
TE CHE LA
TUA SORTE
SARÀ
INVIDIABI-
LE!



ALLORA, ORION!
COSA CONTI DI
FARE ADESSO?

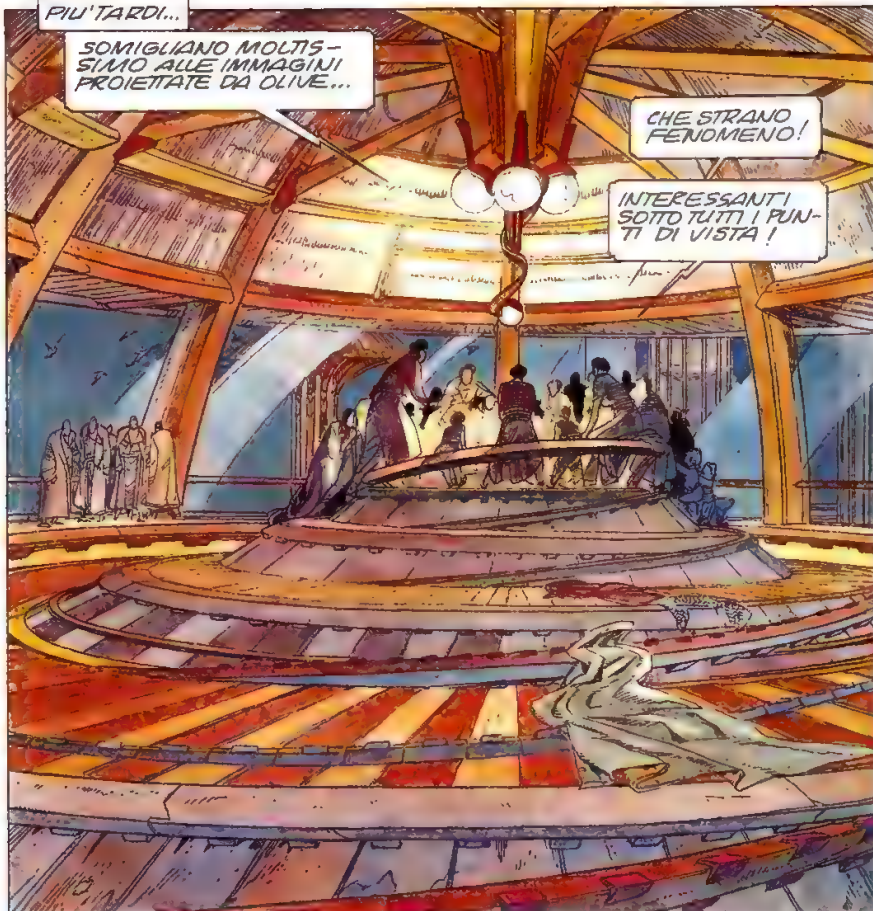
IN OGNI CASO LA
TUA IDEA È STATA
GENIALE; LASCIARE
LE NOSTRE ARMI
TRADIZIONALI
PER ATTACCARE
DELLE DONNE INDI-
FESE, È STATA
DAVERO UN'OTTIMA
IDEA!



NON POSSIAMO
LASCIARLI LÀ A
PENZOLARE! RI-
SCHIAMO CHE CADA-
NO NEL VUOTO ...



COMINCIAMO A
PORTARLI QUI ...
UNA VOLTA DISAR-
MATI POTREMO
ELIMINARLI
LINO ALLA VOLTA
NELLA SALA DE-
GLI ESPERIMEN-
TI.



PIÙ TARDI...

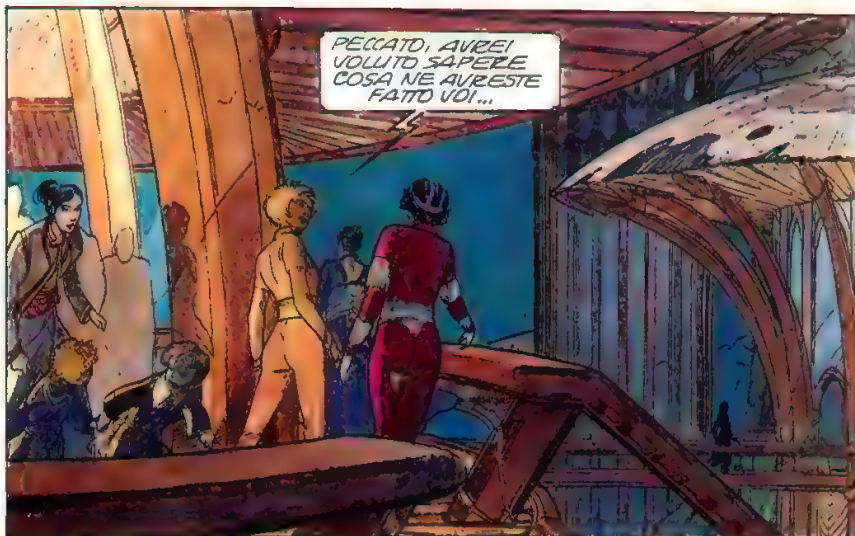
SOMIGLIANO MOLTI-
SIMO ALLE IMMAGINI
PROIETTATE DA OLIVE...

CHE STRANO
FENOMENO!

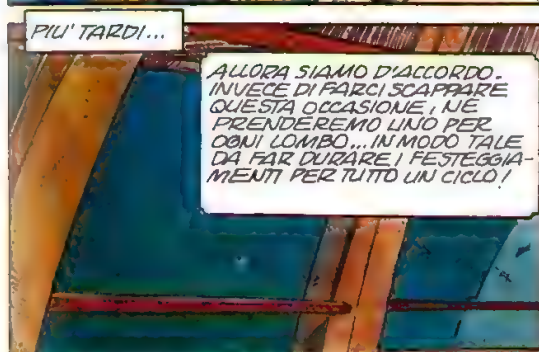
INTERESSANTI
SOTTO TUTTI I PUN-
TI DI VISTA!



ADESSO FACCIAMO RIUNIRE LE ANZIANE. SARANNO LORO A DECIDERE DELLA LORO SORTE!

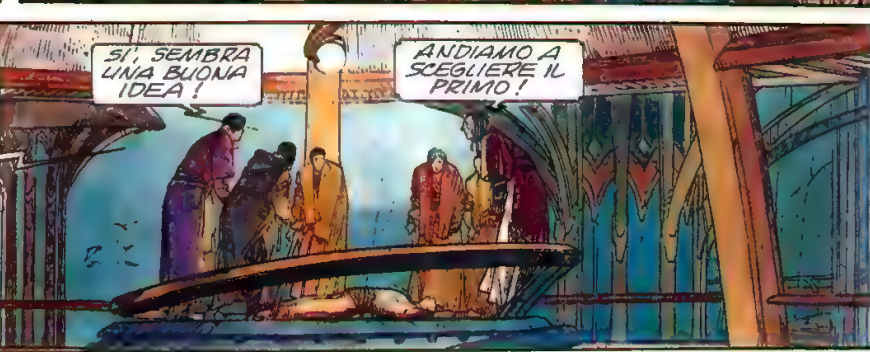


PECCATO, AVEI VOLLUTO SAPERE COSA NE AVRESTE FATTO VOI...



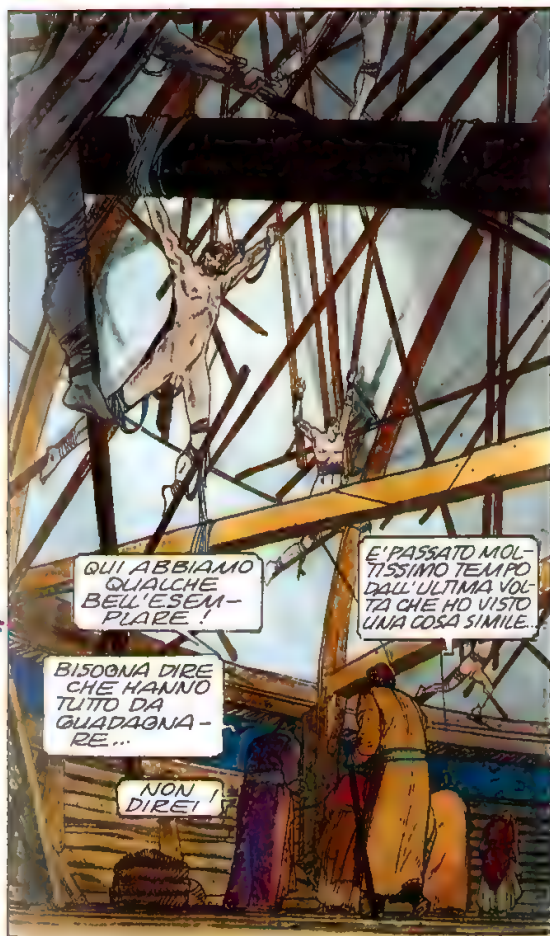
PIU' TARDI...

ALLORA SIAMO D'ACCORDO. INVECE DI FARCI SCAPPARE QUESTA OCCASIONE, NE PRENDEREMO UNO PER OGNI LOMBO... IN MODO TALE DA FAR DURARE I FESTEGGIAMENTI PER TUTTO UN CICLO!



SÌ, SEMBRA UNA BUONA IDEA!

ANDIAMO A SCEGLIERE IL PRIMO!



QUI ABBIAMO QUALCHE BELL'ESEMPLARE!

BISOGNA DIRE CHE HANNO TUTTO DA GUADAGNARE...

NON DIRE!

E' PASSATO MOLTISSIMO TEMPO DALL'ULTIMA VOLTA CHE HO VISTO UNA COSA SIMILE.



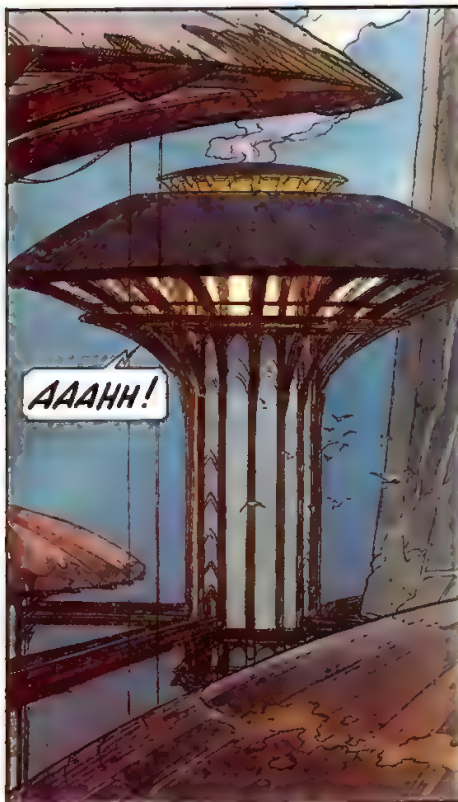
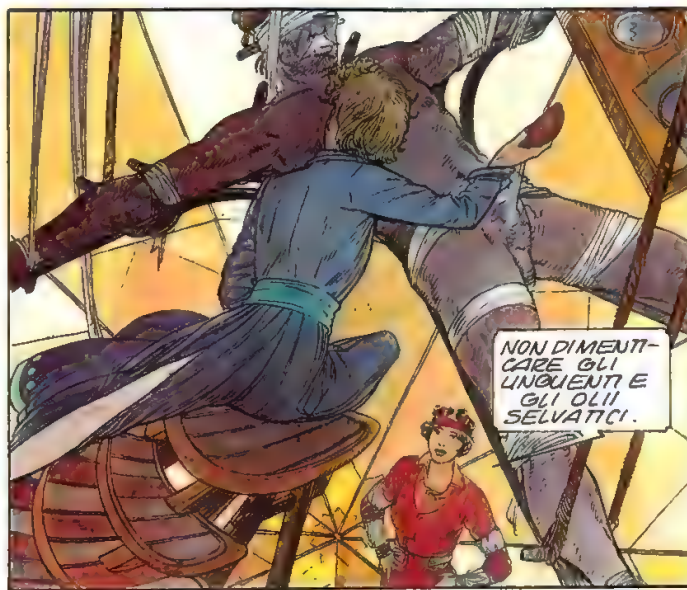
OVVIAMENTE COMINCIAMO DAI MENO BELLI PER LASCIARE IL MEGLIO ALLA FINE...

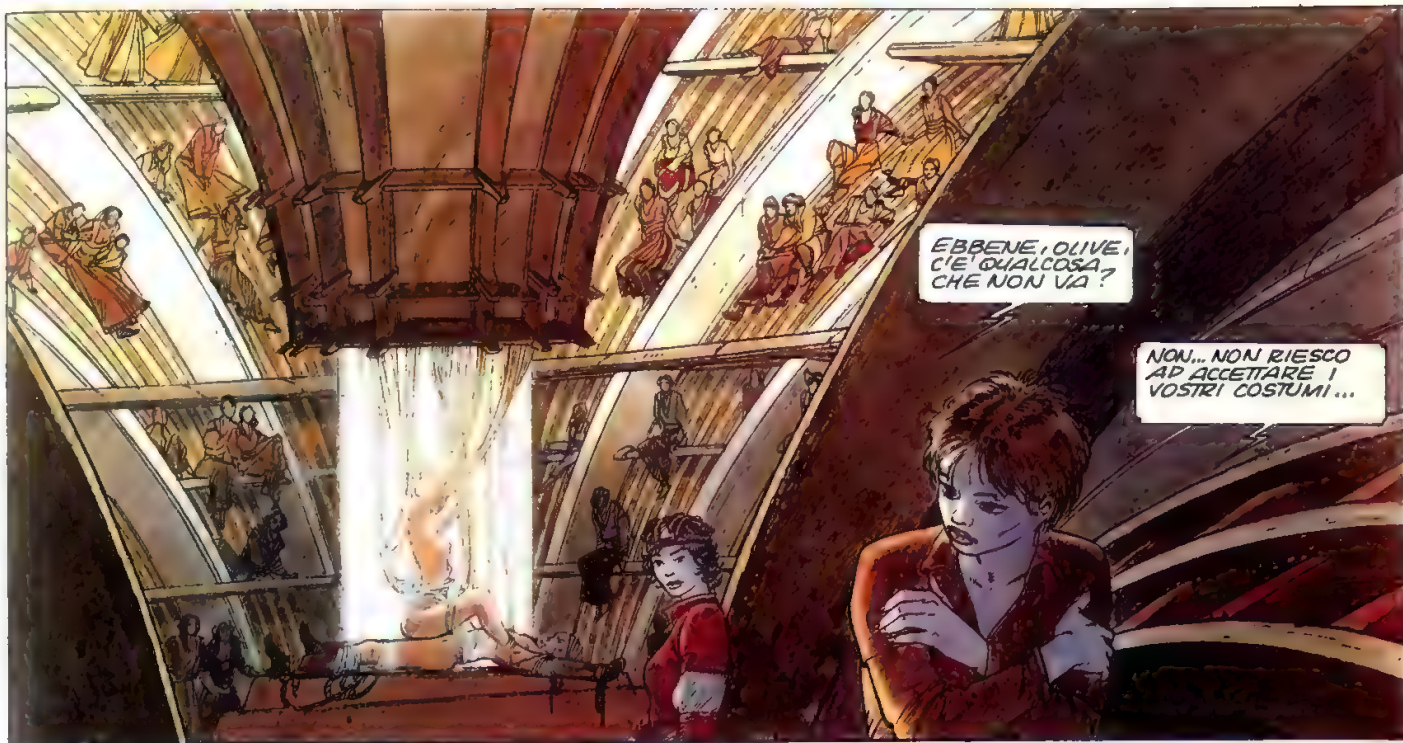
QUESTO SPETTACOLO ESALTANTE MI RINGIOVANISCE DI QUALCHE CICLO...



QUELLO MI SEMBRA MOLTO APPETITOSO. MI SEMBRA IL MODO MIGLIORE DI COMINCIARE...

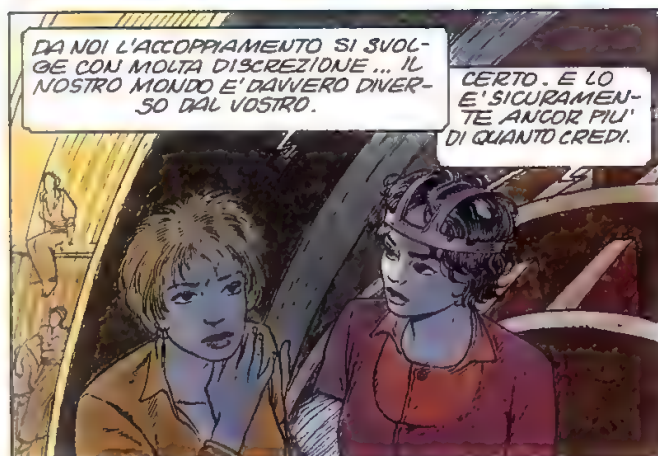
QUALE, QUELLO LÌ?





EBBENE, OLIVE,
C'E' QUALCOSA
CHE NON VA ?

NON... NON RIESCO
AD ACCETTARE I
VOSTRI COSTUMI ...



DA NOI L'ACCOPIAMENTO SI SVOLGE
CON MOLTA DISCREZIONE... IL
NOSTRO MONDO E' DAVVERO DIVER-
SO DAL VOSTRO.

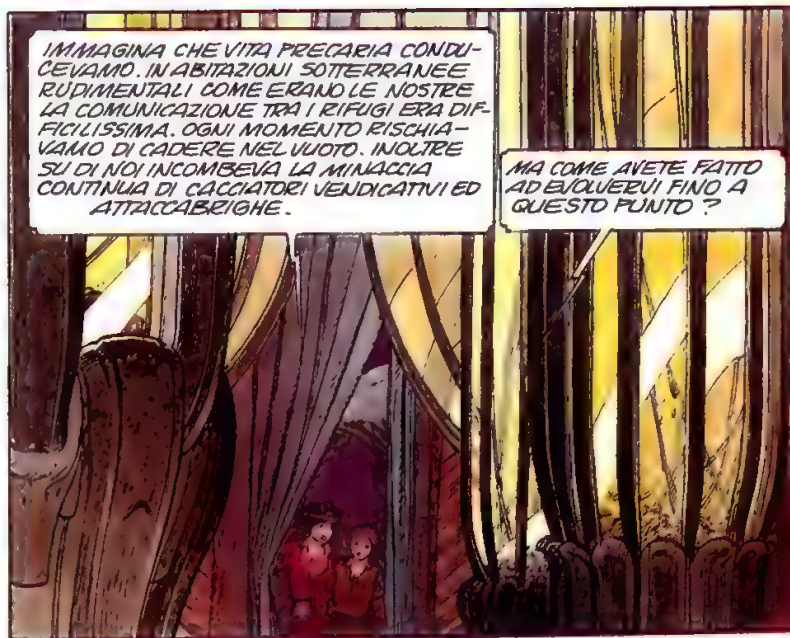
CERTO. E LO
E' SICURAMEN-
TE ANCOR PIU'
DI QUANTO CREDI.



VIENI CON ME NELL'OSSERVATORIO , TI
SPIEGHERO' TUTTO.

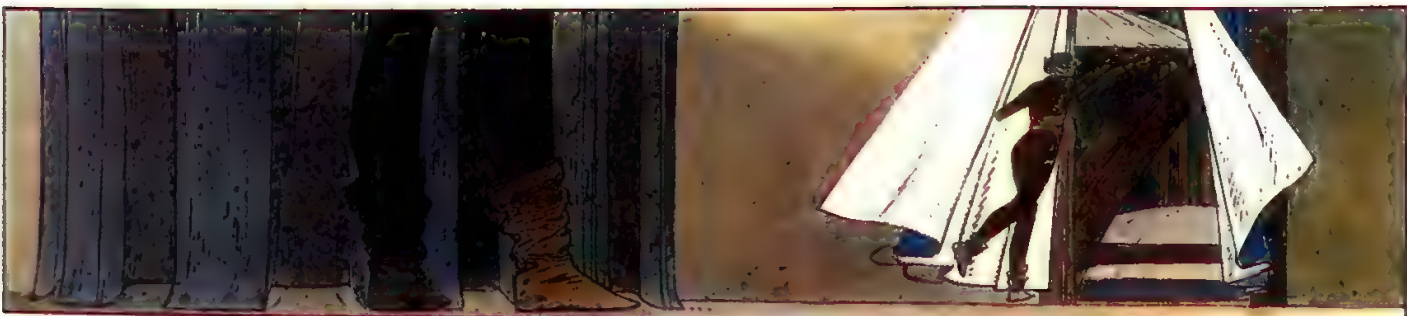
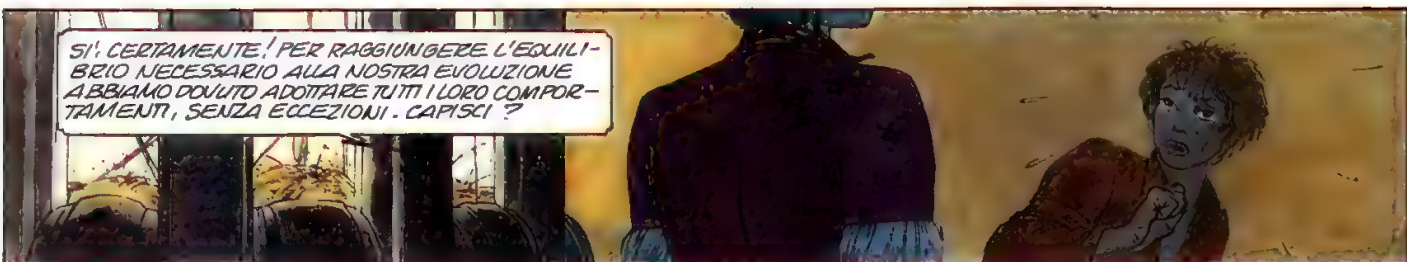


IN ORIGINE LA NOSTRA VITA ERA
MOLTO DIFFICILE, UN PO' COME SUL
TUO PIANETA. TUTTE LE NOSTRE
ENERGIE ERANO RESE ALLA SO-
PRAVVIVENZA IN UN MONDO INA-
DATTO A NOI.



IMMAGINA CHE VITA PRECARIA CONDI-
CEVAMO. IN ABITAZIONI SOTTERRANEE
RUDIMENTALI. COME ERANO LE NOSTRE
LA COMUNICAZIONE TRA I RIFUGI ERA DI-
FICILISSIMA. OGNI MOMENTO RISCHIA-
VAMO DI CADERE NEL VUOTO. INOLTRE
SU DI NOI INCOMBEVA LA MINACCIA
CONTINUA DI CACCIATORI VENDICATIVI ED
ATTACCABRIGHE.

MA COME AVETE FATTO
AD ELIMINARVI FINO A
QUESTO PUNTO ?

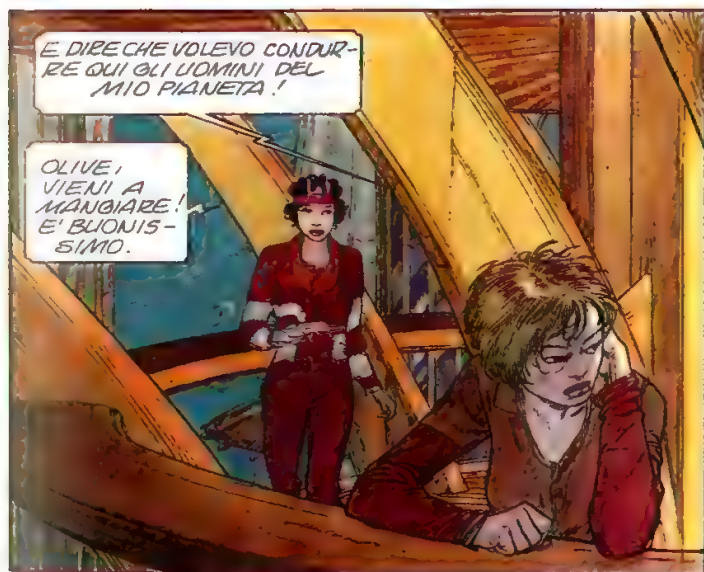


MOLTO PIU' TARDI ...



BISOGNA CONSER-
VARNE UN BEL PEZZO
PER IL LIGAMI, SONO
SICURA CHE GLI PIA-
CERA!

MMH, CHE
PROFUMINO!



E DIRE CHE VOLEVO CONDUR-
RE QUI GLI UOMINI DEL
MIO PIANETA!

OLIVE,
VIENI A
MANGIARE!
E' BUONIS-
SIMO.



SAREMMO FORSE DIVENUTE
CIO' CHE SIAMO SE CI FOSSI-
MO ACCOMPAGNATE A
UOMINI COSI' PRIMITIVI?
SONO ESSERI NATI PER DAR-
CI PIACERE E BASTA!



TIENI, MANGIA! BISO-
GNA PRENDERE CIO' CHE
C'E' DI MEGLIO IN LORO!

FINE



È ARRIVATO DEVIL

I PRIMI UNDICI COMIC BOOKS RACCOLTI IN UN LUSSUOSO VOLUME DELLA SERIE GRANDI EROI MARVEL COMPLETAMENTE RINNOVATI E RICOLORATI

**VERSIONE CARTONATA
(NELLE LIBRERIE SPECIALIZZATE) L. 25.000
VERSIONE BROSSURATA
(IN TUTTE LE EDICOLE) L. 12.000**

**OFFERTA SENSAZIONALE!!!
PER I SOCI DEL COMIC ART CLUB
IL 30% DI SCONTO SULLE
SEGUENTI NOVITÀ EDITE
DALLA WALT DISNEY COMPANY!**

WALT DISNEY PRESENTA TOPOLINO

La prima di una serie di biografie dedicate ai personaggi Disney!
Di Luca Boschi & Giovan Battista Carpi
80 pagine, cartonato con sovraccoperta
Lire 26.000



FANTASIA

La storia di un grande capolavoro seguito nei minimi dettagli da un vasto corredo iconografico!
256 pagine, cartonato con sovraccoperta Lire 65.000

Inviare le vostre richieste presso: Editrice Comic Art
via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma

Olive, in seguito alla sua vertiginosa caduta dalla faccia interna di Zara, il pianeta cavo composto di due "bucce" concentriche, è finita nella terra dei repellenti uomini alati. Intanto Nelle e le sue compagne, abitatrici di un mondo di sole donne, dopo una dura giornata di lavoro, assistono alle proiezioni mentali della sensitiva Liva, grazie ad una pianta-macchina che proietta il pensiero. Ma proprio nel bel mezzo della "trasmissione", mentre sulla parete rocciosa che funge da schermo sfilano immagini di grande bellezza, Olive fora il diaframma di pietra e si presenta alle sbigottite abitatrici della superficie interna di Zara.

La sua descrizione degli uomini (sconosciuti a Nelle e compagne) e delle loro... funzioni, solletica molto le attente ascoltatrici, che decidono di organizzare una spedizione per procurarsene qualcuno... **Le terre cave** di L. Schuiten & F. Schuiten. **pag. 2**

Ancora un brillante episodio di **Anastasia Brown** il simpatico e umanissimo investigatore di mezza età di R. Dal Prà & G. Alessandrini. **pag. 31**

Ozono di A. Segura & J. Ortiz. **pag. 47**

Cromwell Stone è ormai convinto di trovarsi nel mezzo di un delirio: nella lugubre casa che ha preso in affitto, i fatti strani si susseguono senza sosta, e così i suoi incubi. Ma qualcosa del suo passato si riaffaccia: un ammutinamento di tanti anni prima, su un vascello in navigazione, e l'abbandono dei passeggeri su una scialuppa. Quando gli incubi di Stone sembrano placarsi, nella sua casa giunge la proprietaria, dallo sguardo luciferino: è l'orrore ricomincia. Cromwell finisce in una cripta, dove i suoi compagni di sventura di quel naufragio sono in animazione sospesa... **pag. 61**

Guerra Civile Americana. Il tenente nordista **Blueberry**, Davies dell'Agencia Pinkerton e Sam, conducente del treno che li ha condotti nel Sud, sono rinchiusi nel terribile campo di concentramento di Rome, in Geor-

gia, in attesa del giudizio della Corte Marziale sudista.

Ma anche se il loro destino è segnato (saranno senz'altro fucilati per aver distrutto il deposito d'armi di Kingston, come abbiamo letto nell'episodio "Il raid infernale") non se la passano poi tanto male: si sono fatti conoscere per abili giocatori di poker, e riescono a mettere da parte diversi "generi di conforto", fra cui una pistola... E poi un gruppo di tre loro amici si è infiltrato negli Stati del Sud e si dirige verso la prigione per liberarli. Purtroppo, in un azzardato attraversamento di un campo militare sudista, qualcuno ci ha rimesso la pelle. **pag. 81**

Leo Roa e **Horatio**, sballottati a ritroso nel tempo, sono riusciti a tornare allo "Starr". Intanto, il diabolico piano del perfido Owert (che intende trasferire la sua mente nel corpo di Meke, mandando a pallino il piano di Marga) fortunatamente fallisce: l'ispettore della Federazione Planetaria arresta gli ammutinati, e Marga può portare in salvo in Gran Kramm, ridotto al lumicino da una terribile malattia. Finalmente al sicuro, Meke dovrà vedersela con sua madre. Ma per Leo Roa si preannuncia una nuova avventura... **pag. 108**

Bill ha portato i figli di Karen a Convoi, un software di realtà virtuale che non ha eguali sulla Terra. I tre si sono divertiti moltissimo, ma Karen non ne è affatto entusiasta. Del resto, a Shangai, gli abusi di simili programmi sono diventati tanto frequenti da assumere le proporzioni di una piaga sociale.

Proprio nella città cinese, si è svolto il processo al giovane Cho Jen, che è sopravvissuto sul vulcano abbandonato per tanti anni, usando però attrezzature del Governo. La condanna è a 950 ore di lavori forzati al pictoneo dell'astroporto. Al processo ha assistito anche Mr. Moolsan, dirigente della Cooperativa Ushaido, la società mineraria per la quale lavorava il condannato. Ed è proprio a Convoi che Mr. Moolsan tiene una strana riunione segreta della Ushaido.

Le avventure di Karen Springwell di T. Smolderen & P. Gauckler. **pag. 118**



novità

Comic Art

SM 57 PAPERINO GIURA VENDETTA
sunday pages 1939/40
32 pp. 4 col. spillato
lire 22.000

AUDACE vol. XVI
del fascicolo n. 298 al n. 314
152 pp. 4 col. & b/n cart.
lire 100.000

CN 303 TOPOLINO
daily strips 1980
88 pp. b/n bros.
lire 32.000

NCN 302 MANDRAKE
sunday pages 1958
56 pp. 4 col. - bros.
Lire 32.000

PAPERINO GIORNALE vol. VI
del fascicolo n. 124 al n. 149
208 pp. 4 col. e b/n
cartonato - Lire 100.000

CN 300 PHANTOM
daily strips 1952/53
72 pp. b/n bros.
lire 32.000

NCN 294 AGENTE SEGRETO X-9
daily 1987
88 pp. b/n - bros.
Lire 32.000

CN 299 PHANTOM
daily strips 1951/52
64 pp. b/n bros.
lire 32.000

Posteterna

Caro Eternauta, il tuo editoriale del numero 110 non mi è piaciuto. Puzza troppo di sinistrismo, anche se tu vuoi farci credere che voi siete dei liberaldemocratici. Lo rivela la vostra presa di posizione contro la pena di morte. Siete contenti di come vanno le cose? Non sarebbe meglio che mafiosi e spacciatori pendessero dalle forche invece che spadroneggiare fra noi? Vi seguo da anni e sono d'accordo su molte delle cose che proponete ma questo vostro garantismo da quattro soldi mi fa ribrezzo. Non capite che in questo modo la gente è sempre più disorientata? Vi leggerò ancora per confutare tutte le vostre utopie. Salve.

Nanni Teodori (Roma)

Caro Nanni, mi spiace molto che tu la prenda in questo modo e debbo dirti che le tue "esternazioni" non mi piacciono molto. Certo molti dei nostri collaboratori sono di sinistra ma la nostra linea ideologica non puzza (che brutta espressione!) di sinistrismo. La nostra trasversalità, l'adesione al rispetto dei diritti umani, degli animali e della natura, attraversa tutti gli schieramenti politici (speriamoli). Quanto alla pena di morte abbiamo idee molto chiare in proposito, proprio perché detestiamo qualsiasi atto di violenza crediamo immorale puntare sulla pena capitale per fare giustizia.

Se credessimo in questa soluzione ci sentiremmo di condividere i convincimenti dei delinquenti che appunto credono che sia bene cucire per sempre la bocca dei loro nemici. Ti sembrerò un idealista ma io punterei molto di più sul recupero dei criminali. Certo la gente è disorientata ma noi vorremo che i problemi venissero risolti con la razionalità e con il buon cuore. Ti sembra troppo? Saluti.

Da qualche tempo la qualità della stampa e della carta de "L'Eternauta" sono molto migliorate. Come siete arrivati a questo risultato? Vi siete dunque decisi a migliorare perché i vostri lettori erano ormai stanchi dei fuori registro dei colori. È un bene che abbiate preso questa decisione ma non potevate pensarci prima? Cari saluti.

Patrizio Cornietelli (Palermo)

Caro Patrizio, abbiamo cambiato sistema di stampa e le rotative (rispetto alla macchina piana) hanno premiato la nostra decisione. Il colore è più brillante e il nero risulta più inciso. Tutto merito dell'asciugatura



a caldo che accoglie nella fase finale la carta stampata. Tutte queste innovazioni sono state possibili solo recentemente perché fino a qualche tempo fa questo sistema era adatto solo per le grandi tirature. Solo recentemente il roto-offset è risultato competitivo anche in medie tirature. Ed è arrivato il nostro momento. Cari saluti.

Carissimo Eternauta, forse non ci crederai ma c'è ancora della gente che non ti ha scoperto. Io ne sono la prova vivente visto che non sapevo minimamente della tua esistenza fino all'agosto 1991, quando "per puro caso" comprai la tua copia (la n. 100). Mai acquisto fu più azzeccato!

Da quel momento conobbi il "vero fumetto", eccezionale, fantastico, favoloso, ecc. Fu così che cominciai l'affannosa ricerca degli arretrati, che mi ha portato a possedere tutti i numeri dall'1 al 60 (oltre che dal 100 all'attuale 109). Spero di riuscire a completarla. Accadde durante questa ricerca che scoprii le storie più belle del mondo, e cioè il mitico "Eternauta" di Oesterheld: superbo. Per quanto abbia cercato, non sono riuscito a scovare le prime due parti delle storie "L'Eternauta" ed "Il ritorno de "L'Eternauta".

Sono disperato! Dove posso trovarle? Forse voi ne possedete ancora delle copie? Magari sarebbe favoloso. Comunque, se così non fosse, ditemi dove, come, quando cercarli.

Lo ripubblicherete presto?

Ho saputo (leggendo la Posteterna del n. 17) che esiste un volume contenente racconti sceneggiati da Oesterheld e disegnati da Breccia (Alberto od Enrique?) che contiene la prima parte de "L'Eternauta". Ditemi tutto su questa pubblicazione (casa editrice, autori, titolo, anno...), e su eventuali altre, e dove posso trovarle (qui a Pisa è introvabile). Rispondetemi, ve ne prego! Ve ne sarei "eternauticamente" grato.

Vorrei poi conoscere altre storie scritte da Oesterheld, ed eventuali sue storie riportate in fumetti. Rispondetemi positivamente, non fosse altro per il patrimonio che sto spendendo per procurarmi l'intera collezione della rivista de "i fumetti più belli del mondo".

Adesso permettetemi dei consigli:

- 1) Dedicate al più presto la rubrica "Autori" al compianto Oesterheld.
- 2) Cercate di non dimenticare la numerazione delle varie puntate della storia (in "Leo Roa" di Gimenez era numerata soltanto la prima puntata, la seconda no). Attenti!
- 3) Il mio n. 100 della rivista riporta a lato della prima pagina la data "agosto '90" e non "agosto '91". Come è potuto succedere? O forse è una novità fatta per i collezionisti?
- 4) Continuate sempre così, siete mitici.

Giorgio Leone (Pisa)

Caro Giorgio, grazie per le lodi e per il tuo ingresso nella nostra grande

famiglia. I volumi de "L'Eternauta" di V. Oesterheld e S. Lopez sono ormai esauriti e pensiamo di ripubblicarli. Il racconto de "L'Eternauta" realizzato da Alberto Breccia su testi dello stesso Oesterheld lo puoi trovare ormai solo presso i mercanti d'antiquariato. Abbiamo preso nota del tuo suggerimento di pubblicare un saggio critico su Oesterheld. Sarai accontentato presto.

Saremo più diligenti nel dare una numerazione progressiva alle puntate. L'errore sulla copertina de "L'Eternauta" n. 100 è circoscritto solo a mille copie. Sei stato fortunato: la copia in tuo possesso è quasi una rarità. Continueremo così. Saluti.

Cari amici, non è possibile dimenticare il fascino dell'Era Hyboriana... e così, a 21 anni, seguo ancora con nostalgia le avventure dell'anti-eroe più affascinante di tutti i tempi: Conan. "La figlia del gigante dei ghiacci", "Chiodi rossi" e forse la storia più toccante che abbia mai letto: "La torre dell'elefante".

Roy Thomas, Barry W. Smith, John Buscema... un trio eccezionale per un grande personaggio. Non voglio elogiare l'operato di questi autori, non ce n'è bisogno. La Comic Art ci ha presentato storie indimenticabili firmate da Roy Thomas e da John Buscema ed una manciata di storie dell'artista più rivoluzionario e amato: Barry Smith. Vi scrivo proprio per questo: le tavole realizzate da questo talento inglese hanno vinto praticamente tutto. Consocio dei problemi conseguenti alla difficile reperibilità delle pellicole... vi chiedo gentilmente di riproporre le storie del barbaro realizzate dall'autore... sono sicuro che sarà un successo, il giusto tributo ad uno dei talenti più eclettici del "fumetto" mondiale.

Convinto che prenderete in considerazione la mia proposta, vi saluto cordialmente.

Adriano '70

Caro Adriano, abbiamo pubblicato la tua lettera perché il povero "Conan" non ha un luogo deputato per la sua "posta". Ci sembra però che "Posteterna" possa accogliere un fan dell'eroe cimero. Grazie per tutto quello che dici. Un abbraccio.

Da alcuni mesi si è generato il gruppo Ozono, una spontanea aggregazione amicale di soggetti vari. Caratteristiche comuni sono: una considerazione vitale dell'ambiente globale; la consapevolezza della nostra forza e della nostra decisione di voler agire attivamente e positivamente con le nostre possibilità sul territorio in cui viviamo che presenta come ovunque

i devastanti effetti della società tecnologica; la voglia di restare al di fuori di ogni meccanismo burocratico/ideologico; non da ultima, ma anzi ispiratrice principale e nostra vera Stella di Orione l'eccitante serie Ozono stampata sulle pagine de L'Eternauta. Nel limite delle possibilità cerchiamo di intervenire direttamente sul territorio. Attualmente stiamo bonificando una piccola zona erosa seminando manto erboso seguendone quasi giornalmente, nei ritagli di tempo, la crescita. Generalmente, anziché accontentarci delle solite gite ed escursioni passive, interveniamo sull'ambiente a seconda delle circostanze, facendo del "turismo attivo". Crediamo esista una sostanziale differenza tra pensiero e azione, ma crediamo anche sia possibile creare nella propria coscienza la giusta simbiosi. Siamo convinti che agire positivamente con i propri mezzi e limiti all'interno del proprio territorio, possa contribuire ad un effettivo miglioramento delle condizioni ambientali oltre a migliorarne la propria coscienza e vita in questa alienante e distruttiva società moderna. Un più attento esame delle nostre azioni, una giusta valutazione delle antiche dinamiche del vivere, una riscoperta delle tradizioni locali mediate dalle potenzialità tecnico/moderne positive. Una ricerca interiore al di là dell'esistenzialismo materialista. Ma, e qui facciamo anche una criti-

ca alla serie Ozono, non siamo e non ci consideriamo dei vigilantes, dei supereroi della natura, se, come è già capitato vediamo un incendio, ci diamo da fare, cerchiamo di fermarlo o di avvisare i vigili del fuoco.

C'è sempre qualcosa da fare anche nei ritagli di tempo, ci ha dato soddisfazione controllare l'entità del fenomeno processionario, grave in tutto il Trentino meridionale e, lasciatecelo dire che a noi non piacciono i VIRUS sparpagliati sul territorio dai tecnodistruttori per annientare tutte le farfalle e bruchi.

Auspichiamo un ritorno ad un equilibrio pur se precario di autoregolazione biologica. Condanniamo l'omicida mantenimento dell'attuale politica di intervento governativa, che anziché prevenire le cause degli inquinamenti assolve i responsabili. HELP HELP HELP.

Abbiamo mille idee, fra cui una: vorremo fare una mostra dei fumetti di Ozono: potreste darci qualche suggerimento?

Vi salutiamo perché non finiremmo mai di andare avanti a scrivere come speriamo continui "L'Eternauta" che leggiamo dal fatidico numero uno. Disperata ed utopica fuga dal reale? No!

Gruppo Ozono

Caro Gruppo Ozono, in bocca al lupo. E che crepi!

L'Eternauta



nel momento del congedo estivo varrà la pena di fare un consuntivo sulle vicende legate al mondo dei fumetti soprattutto a quelle più recenti. I primi mesi dell'anno si sono dimostrati particolarmente avari nei confronti del prodotto fumettistico (ma tutte le aree di mercato si lagnano di una diffusa stagnazione e recessione) che sembra aver molto sofferto per l'affollamento nelle edicole e per la superproduzione di testate. Ma da maggio pare che le nubi nere che incombevano sul settore si siano, almeno parzialmente, diradate. C'è una ripresa d'interesse da parte del pubblico nei confronti dei fumetti e gli indici delle vendite starebbero a dimostrarlo. È opportuno anche ricordare che mentre le case editrici impegnate nella produzione di fumetti dimostrano qualche affanno il genere sta vivendo un momento magico di grande vitalità sia sotto il profilo produttivo che nella considerazione della critica che tanto spesso aveva manifestato nei confronti delle "nuvolette" giudizi acidi e talvolta dispregiativi. Il fumetto sembra ormai aver acquisito un suo ruolo paritario tra i mezzi di comunicazione di massa e molto spesso viene apprezzato e vezzeggiato dagli altri "media" che non esitano ad accoglierlo nelle proprie magioni e ad utilizzarlo come volano, culturale ed economico, alle proprie iniziative.

I quotidiani italiani, sempre molto diffidenti nei riguardi dei fumetti, non esitano più ad ospitare tra le proprie pagine, anche sotto forma di inserti/supplementi, le tanto disprezzate storie a quadretti con l'intento, tutt'altro che nascosto, di sfruttare la popolarità dei "characters" per potenziare le vendite e proiettare in spazi, forse inediti, il giornale quotidiano. Tra questi non hanno fatto eccezione quelli sportivi, tra i più venduti in Italia, che hanno deciso di favorire la commistione, qualche anno fa assolutamente impensabile, tra calcio e fumetti. Anche il cinema e la tivù si rivolgono sempre più spesso agli autori di fumetti per trasferire in serie televisive e film per il grande schermo i più affermati personaggi dei fumetti.

I festival cinematografici, che per loro natura sono lo specchio fedele delle tendenze e delle aspettative che serpeggiano nella società civile hanno anch'essi aperto ai fumetti accogliendoli come parenti stretti ai quali si debba ospitalità e riconoscenza. E i mesi di maggio e di giugno sono stati particolarmente ricchi di queste occasioni. Ha aperto la serie il "Dylan Dog Horror Fest", svoltosi a Milano dal 23 al 30 maggio, una grande manifestazione promossa da Sergio Bonelli Editore e dall'Assessorato alla Cultura della Provincia di Milano. Si erano appena spente le luci del Dylan Dog Horror Fest, che aveva accolto al Palatrussardi per otto giorni 40.000 spettatori (un vero record!), che si apriva a Roma la XII edizione della Mostra del Film di Fantascienza e del Fantastico promossa dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma e che si è svolta dal 4 all'11 giugno. La manifestazione ha presentato al Palazzo delle Esposizioni una magnifica ed inedita mostra dedicata al bonelliano "Nathan Never" che si è visto dedicare anche una tavola rotonda l'8 giugno, nella stessa sede, alla quale hanno partecipato gli autori, un vasto gruppo di specialisti e un numerosissimo pubblico.

Non è finita perché il Noir in Festival di Viareggio, sostenuto dalle istituzioni locali, arrivato alla sua seconda edizione ha aperto le sue sale ad una mostra espositiva (20/27 giugno) dedicata ai quattro cavalieri dell'investigazione a fumetti: Martin Mystère, Dylan Dog, Nick Raider e Nathan Never. Come vedete i riconoscimenti non sono mancati ai nostri amatissimi che veleggiano ormai di successo in successo. Noi ci auguriamo che anche l'editoria a fumetti riprenda la sua corsa per restituire serenità agli imprenditori del settore. Vi auguriamo tante letture (anche a fumetti) e una felicissima estate. Ci risentiamo a settembre!

Rinaldo Traini

Cristalli Sognanti

A CURA DI ROBERTO GENOVESI

Samuel R. Delany, **Stelle Lontane**. Interno Giallo, Milano 1992, 280 pp., Lire 28.000.

Gli scrittori di fantascienza in America sono come le noccioline. Si vendono ormai a sacchetti agli angoli delle strade. E naturalmente tutti o quasi vengono presentati come gli eredi di Asimov, di Clarke ecc. Gli scrittori di fantascienza americani di rilievo invece sono come i quadrifogli. Li cerchi ma devi essere fortunato per trovarli. E, soprattutto di questi tempi, per la ricerca ti ci vorrebbe una macchina del tempo per fare qualche passo indietro nella direzione delle vecchie generazioni.

La generazione intermedia fortunatamente regge ancora l'andatura. Harlan Ellison, Robert Silverberg e company dettano ancora legge nei confronti di una massa di sbarbatelli che credono basti mettere in fila due astronavi e 500 pagine per fare un romanzo di fantascienza decente. Servirebbe loro un corso accelerato per imparare le basi del mestiere. A questi sprovveduti della macchina da scrivere (si, Scott Card, dico anche a te!) suggerisco **Stelle Lontane** del mai troppo applaudito Samuel Delany. Un compendio su come davvero si debba scrivere moderna fantascienza con la F maiuscola.

Nato ad Harlem nel '42, Delany è uno dei pochi scrittori di colore che possa vantare il panorama della *science fiction* anglosassone. A diciannove anni scrisse il meraviglioso **I Gioielli di Apter** e da allora collezionò un Premio Hugo e quattro Premi Nebula. Paladino della fantascienza d'avanguardia, pur se tradotto in larga parte in italiano, ha trovato nel nostro Paese non poca resistenza anche forse a causa di una critica spesso miope nei confronti dei veri talenti che non vendono i libri a chili.

Oggi il pubblico italiano ha l'imperdibile occasione di recuperare il tempo perduto leggendo questa antologia dei suoi migliori racconti. L'autore di **Babel 17** e **Dhalgren** stupirà ancora per l'eccezionale freschezza del suo stile e l'immutata originalità dei suoi intrecci. Un libro assolutamente da non perdere.

R.G.

J. Skipp & C. Spector, **Maledizione Fatale**. Mondadori, Milano 1991, 302 pp., Lire 6.000.

In una New York comune, conosciuta e quotidiana, l'orrore è di casa, lo si può incontrare in ogni angolo e ad ogni ora. Per l'apparizione di una nuova genia di vampiri non è necessaria la notte, perché le tenebre so-

no in agguato ovunque: è nelle gallerie della metropolitana, infatti, che si scatena il Male portato in America da un essere antichissimo.

Da quel momento un lungo percorso di sangue e follia si snoda lungo strade battute da cacciatori e prede. Rudy, il vampiro in questione, è un giovane *punk* che si adatta perfettamente al personaggio, già cinico e "sporco" in partenza: è felice di trovarsi a vivere del sangue altrui e si eccita sempre di più alla crescita della propria potenza. Contro di lui, un gruppo di comunissimi giovani disincantati, eroi metropolitani di un'America che non si ama più.

John Skipp e Craig Spector, già conosciuti nell'ambito del cinema fantastico-orrifico, sono gli alfieri dello *splatter-punk*, un orrore nuovo capace di offrire romanzi come **Maledizione Fatale** (nel titolo originale **"La luce alla fine"**), estremi e durissimi, ma anche sfiorati da incanti e malinconie fuori dai soliti cliché. Per chi ancora non li conosce, una scoperta entusiasmante, uno dei titoli migliori della collana tascabile **Horror** della Mondadori.

G.M.

AA.VV., **I Premi Hugo 1984-1990** (a cura di Piergiorgio Nicolazzini), Nord, Milano 1992, 713 pp., Lire 35.000.

Ecco un libro che vale la pena di leggere. Due i motivi. Raccoglie praticamente il meglio della fantascienza dei sette anni e costa poco più di un normale libro. **I Premi Hugo** ('84/'90) comprende tutti i grandi racconti e romanzi che hanno vinto le ultime edizioni del più prestigioso premio internazionale di fantascienza. Tra i testi compresi nel volume curato da Piergiorgio Nicolazzini (del quale segnaliamo l'utile specchietto finale con date e titoli dall'84 in poi) troverete anche **Premi Enter** di John Varley, **24 vedute del monte Fuji** di Roger Zelazny, **Il paladino dell'ora perduta** di Harlan Ellison e **Il gattino di Schrödinger** di Greg Alec Effinger.

Le antologie di fantascienza in commercio sono molte e tutte si autodefiniscono autorevoli. Quale raccolta potrebbe comunque essere più autorevole di quella che raccoglie tutti i vincitori del Premio Hugo?

R.G.

Fratelli Hildebrandt e Jerry Nichols, **Urshurak**. Mondadori, Milano 1991, 404 pp., Lire 28.000.

Quando la Ballantine Book affidò ai gemelli Greg e Tim Hildebrandt un calendario ispirato all'epopea tolkieniana, tutti gli appassionati cultori della Terra di Mezzo gridarono al miracolo: le tavole che illustravano i personaggi e gli avvenimenti più importanti

dei Compagni dell'Anello ricreavano alla perfezione i paesaggi e le atmosfere presenti nel libro.

Non si trattava solo di bravura tecnica o fedeltà descrittiva alle pagine del vecchio **Toller** - tutto questo era già presente in molte riproduzioni di illustratori più o meno famosi -, quanto, piuttosto, di qualcosa di impalpabile, da ricondurre unicamente alla "totalità" immedesimazione degli Hildebrandt con le storie raccontate, quel **qualcosa** che fa ancora esclamare: «Ecco! È quella la luce che illuminava i campi del Pelennor».

Per quelli che amarono quel calendario - e le successive, splendide, illustrazioni del ciclo di Shannara - la Mondadori offre ora un libro che contiene oltre ottanta tavole in bianco e nero, e sedici tavole a colori realizzate con insuperabile maestria dai nostri Greg e Tim. A proposito: per corredare i loro disegni, questa volta i fratelli Hildebrandt hanno scritto loro stessi un romanzo fantasy: **Urshurak**.

G.M.

Jean Markale, **Il druidismo**, Edizioni Mediterranee, Roma 1991, 266 pp., Lire 28.000.

L'interesse suscitato dalla civiltà dei Celti presso il grande pubblico è confermato dal sorprendente successo arriso alla mostra tenutasi a Venezia l'anno passato. **Il druidismo** è un excursus storico-filosofico sulla religione dei Celti, una religione che non è solo fede nel divino, ma informa di sé l'arte, la scienza, la politica, il pensiero di quella lontana civiltà.

I druidi, prototipi di maghi di saghe antiche e moderne, avi di Merlino e Gandalf, sono qui estratti dalla nebbia maligna in cui il tempo e gli storici latini li avevano relegati e restituiti alla loro dimensione storica, per quanto ancora avvolti nel mistero siano frammenti delle dottrine da essi professate.

Ciò che conta è che si sia fatta luce sull'apparato iniziatico-rituale dei Celti, finora misconosciuto a favore dell'impianto dottrinale, e qui valorizzato tanto da occupare metà del volume.

Un libro che tutti gli appassionati di *fantasy*, interessati a conoscere il retroterra culturale del loro genere preferito, dovrebbero leggere.

E.P.

Roberto Genovesi & Errico Passaro, **Nel solstizio del tempo**. Keltia Ed., Aosta 1992, 104 pp., Lire 18.000. Irlanda, anno 1988, per l'immaginazione di Roberto Genovesi ed Errico Passaro diventa luogo di un'incredibile avventura ai confini tra leggenda e magia.

Anno 988. I danesi, sbarcati in Irlanda, si dirigono verso Dublino: gli irlandesi decidono di andare ad affrontarli direttamente, ma poiché gli invasori sono superiori numericamente, meglio equipaggiati e soprattutto preparati poiché avvertiti da un traditore, dopo due giorni e due notti di dura battaglia, ottengono sì la vittoria, ma con tali perdite da indurre un potente mago, Kristiano, a lanciare una magia sui corpi dei soldati danesi periti in battaglia affinché, occultati sotto le acque del lago Killarney, ritornino in vita dopo mille anni, per celebrare il millennio della conquista, oppure decretare l'inizio di una nuova era di dominazione danese.

Ma il malvagio mago non aveva previsto che uno degli ultimi potenti druidi irlandesi avrebbe potuto lanciare un incantesimo molto simile al suo, e che nel medesimo giorno di mille anni dopo due sprovveduti turisti italiani si sarebbero trovati coinvolti in questa straordinaria esperienza.

Con questa storia molto avvincente e che non riprende argomenti già trattati, esordisce nella narrativa una nuova casa editrice, la Keltia (Rue du Pont Romain 2 - 11100 Aosta), che unisce serietà professionale (vedi grafica e copertina) con la passione amatoriale. Il breve romanzo, dovuto a due firme note ai lettori de **L'Eternauta** si avvale della presentazione di Antonio Faeti, ed è di rapida e avvincente lettura, adatta anche ad un pubblico più giovane.

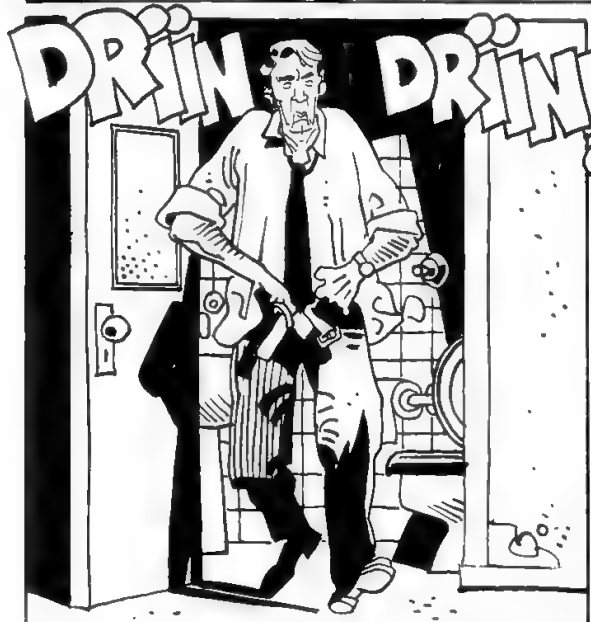
E.d.T.

Videogiochi: Project X del Team 17
Ricordate **Alien Breed** con la sua fantastica grafica e il suo sonoro da cinema? Ebbene il Team 17, autore di quella favolosa simulazione ispirata al celebre film interpretato da Sigourney Weaver, è tornato alla carica con uno "spara e fuggi" di lusso. **Project X** è probabilmente il miglior "arcade" veloce, presente in commercio. Un megabyte di memoria, grafica a 32 colori, fondali in movimento a 50 frames al secondo, scrolling orizzontale e verticale.

Sono queste le credenziali dell'ultima creatura del team di programmatori di cui tutti ormai parlano.

Alla guida di una piccola ma agile astronave dovrete cercare di arrivare al cuore della difesa del nemico tra bombardamenti, vampate di fuoco, cariche di asteroidi e altre mille difficoltà. Per vincere dovrete avere un mega di memoria sul vostro Amiga e, naturalmente, il cuore a posto. Distribuzione in esclusiva per l'Italia della Softel.

R.G.



CHI DIAVOLO SEI?

EH! NON RISPONDERE COSI' AL FUTURO GOVERNATORE!



ALLORA E' VERO CHE IL PASSO TRA UN BANDITO E UN POLITICO E' BREVE! COME TE LA PASSI, SIGNOR MARTIN COLEMAN?

BENE, MA SE MI DAI UNA MANO SARO' DAVVERO IN FORMA! LA TUA COLITE PIUTTOSTO COME VA?



TI PARLO STANDOMENE SEDUTO SULLA TAZZA DEL CESSO. TI BASTA?

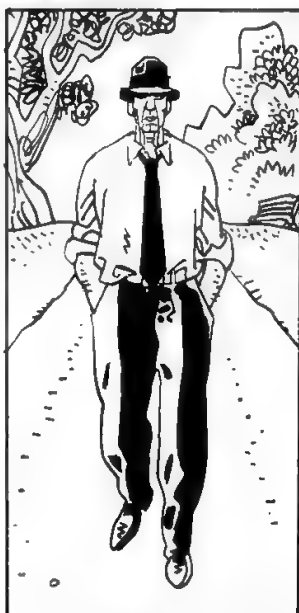
D'ACCORDO.

ALLORA PULISCI BENE E RAGGIUNGI AL PARCO. POTRAI GUADAGNARE IN UNA BOTTA SOLA QUELLO CHE NON TOCCHI NEPPURE IN UN ANNO.





"LA BANDA DEI SICILIANI GLI AVEVA SPEZZATO LE DITA PERCHÉ LO BECCARONO A MOSTRARE LA SUA TECNICA A LUISA, LA SORELLA DI UNO DI LORO..."



"MA LUI NON DESISTEVA E VOLEVA CONVINCERE ANCHE ME CHE ERA UNA TECNICA FANTASTICA!"



E' SEMPLICISSIMO, GUARDA!



"POI,
PAREC-
CHI
ANNI
DOPO,
TROVO
UNA
DONNA".



MARTIN,
NON HO
PIU' VOGLIA
DI MAN-
GIARE.



HO PROMESSO
A TUO PADRE
CHE CON ME SA-
RESTI RIFIORITA,
QUINDI NON
FARE STORIE!
QUEL FILETTO
COSTA UN
PATRIMONIO!



PAGA IL PADRE.
E' UNA POVERA
IDIOTA CON UN GE-
NITORE POTENTE
CHE NON VEDE
L'ORA DI LEVAR-
SELA DALLE
PALLE. TRA UN
PO' ME LA
SPOSO!



PARLA RA-
RAMENTE,
NON CAPISCE
UN ACCI-
DENTE, MA
A LETTO...



SEMPRE
MEGLIO
DI UN
ROTOLO
DI CARTA
IGIENICA,
NO?!



"PERCHE'
ERO
DIVENTATO
AMICO
DI UNA
BESTIA
SIMILE?!"

MAH...
I BUCHI
NERI
DELLA
VITA
FORSE!"



"ERANO
SEI ANNI CHE
NON VEDEVO
MARTIN.
SAPEVO CHE
STAVA
FACENDO
STRADA.
SICURAMEN-
TE LA
MOGLIE
GLI AVEVA
PORTATO
FORTUNA!".



EHILA',
VECCHIO
CAGONE!



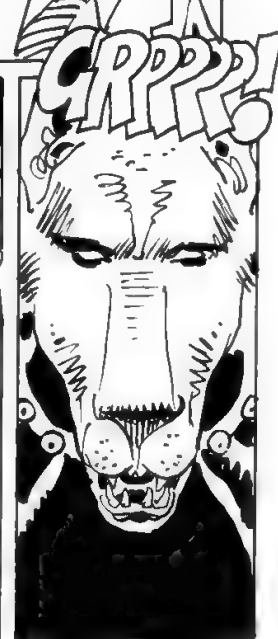
IL TUO CANE
NON SEM-
BRA FELICE
DI FARE LA
MIA CONO-
SCENZA!

SI
ABITUE-
RA'!



EHI, RUX...
ANDATEVI
A FARE UN
GIRO. CI
VEDIAMO
TRA UNA
MEZZ'ORA.

D'AC-
CORDO,
BOSS.



SONO
FRATEL-
LI?

SI SOMI-
GLIANO, VERO?
ANCORA NON HO
CAPITO CHI E' IL PIU'
FEROCE. COMUN-
QUE MI SONO
TUTTI E DUE
UTILISSIMI.

DI CHE
HAI BI-
SOGNO?





VOGLIO DIVENTARE GOVERNATORE, ANASTASIA. E SO DI POTERCI RIUSCIRE. IL MIO ELETTORATO E' DI QUELLI TOSTI ...

... DI QUELLI CHE VORREBBERO VEDERE NEGRI, DROGATI E PUTTANE APPESI AL GRATTACIELO PIU' ALTO ...

BELLA GENTE, INSOMMA.

STO PER FARE UN COMIZIO CONTRO IL DILAGARE DELLA VIOLENZA E DELLA CORRUZIONE ...



SE RIESCO A CONVINCERE UN'ALTRA FETTA DELL'ELETTORATO CHE SONO L'UOMO GIUSTO PER LA CAUSA GIUSTA, UN POSTO IN PARADISO NON ME LO LEVA NESSUNO!

UNA COSA MARTIN, ANZI DUE. PRIMO: NON FACCI PARTE DEL TUO ELETTO-RATO ...



SECONDO: STA' ATTENTO, PERCHÉ IN PARADISO IN GENERE CI SI ARRIVA PER ORIZZONTALE!



SARO' L'ECCEZIONE! GUARDA CHE FINE HAI FATTO TU! RIDOTTO A GUADAGNARE QUALCHE SPICCIULO CIRCONDATO DA TOPI PUZZOLENTI!

I TOPI STANNO BENE INSIEME. E' IL GATTO CHE ROMPE SEMPRE LE PALLE!







"IN VIETNAM
AVEVA
IMPARATO
DUE COSE.
A SPARA-
RE COME
UN DIO E,
AHIME', A
BUCARSI."

"DOPO CHE LO AVE-
VO AIUTATO A TRO-
VARE UN LAVORO
NE AVEVA IMPA-
RATA UN'ALTRA."

EH, DONALD!

"A
VOLER-
MI
BENE!"

AMICO
MIO,
COME
STAI?

AL SOLITO.
TU PIUT-
TOSTO ... HAI
BISOGNO
DI SOLDI
?

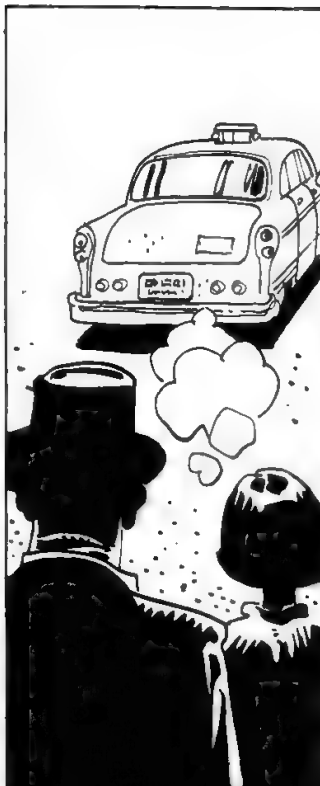
AL
SOLITO.

HO
DEL LAVO-
RO EXTRA
PER TE, MA
E' UNA CO-
SINA UN PO'
DELICA-
TA.

LEI E'
SHEILA
...

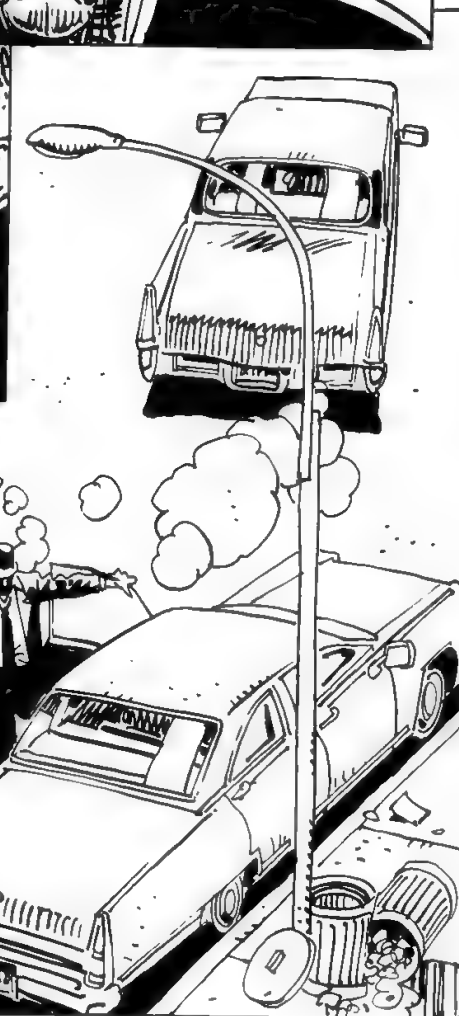
PUOI
PARLARE
TRANQUIL-
LAMENTE. E' L'U-
NICA DONNA
CHE RIESCA
A SOPPOR-
TARMI ...





"L'INDOMANI M'INCON-
TRAIRAI CON RUX (IL GORILLA
DI MARTIN) PER METTERCI
D'ACCORDO SUI DETTAGLI
DELL'OPERAZIONE."





"IL GIORNO DELL'ATTENTATO ERA ARRIVATO. UN PAIO DI RETI TELEVISIVE AVREBBERO RIPRESO IL COMIZIO PER CUI DECISI DI GODERMISI LO SPETTACOLO DAVANTI AL MIO TELEVISORE."

LA DEBOLEZZA DELLA NOSTRA GIUSTIZIA CONSISTE NELLA SUA ECCESSIVA TOLLERANZA VERSO LA DELINQUENZA GIOVANILE ...

ED E' PER QUESTO CHE IO PROONGO LEGGI PIU' DURE, MENO PERMISSIVE, PIU' INCISIVE CONTRO I TEPPISTI CHE AFFOLLANO LE NOSTRE STRADE!

"MARTIN SI ERA PORTATO PURE LA MOGLIE PERCHE' LA SUA IMMAGINE DI UOMO PROBO E ONESTO SI ACCOMPAGNASSE A QUELLA DI MARITO FEDELE".

"IL MOMENTO CUOI ERA ARRIVATO. E MARTIN RECITAVA LA SUA PARTE ALLA PERFEZIONE".

LA NOSTRA CITTA' HA BISOGNO DI UOMINI ONESTI E FORTI, CHE SAPPIANO IMPORRE L'ORDINE NECESSARIO!

BANG!

NOOOOO!

UN ATTENTATO!

HANNO SPARATO DA QUEL PALAZZO!

CHE DIAVOLO SUCCEDE?!

" ERA
SUCCESSO
UN CASINO!
SECONDO LA
VERSIONE
DELLA
POLIZIA,
DIVEUTATA
DOPO UNA
SETTIMANA
DAL FATTO
LA VERSIONE
UFFICIALE,
LE COSE
ERANO
ANDATE
COSI' ...

SI
CHIAMAVA
DONALD
NEWMAN. ERA
UN REDUCE
E UN
TOSSICODI-
PENDENTE ...

SICURA-
MENTE VOLEVA
AMMAZZARE
MARTIN COLEMAN E
I SUOI DISCORSI CON-
TRO LA VIOLENZA MA,
STRAFATTO DI ERO, HA
SBAGLIATO MIRA E
HA FATTO SECCA
LA MOGLIE DI
COLEMAN ...



TORNATO
A CASA PER
FESTEGGIARE, SI E'
SPARATO IN VENA
UN'ALTRA DOSE E
CI E' RIMASTO
SECCO COME
IL POLLO CHE
CUCINA MIA
MOGLIE.

ADDIO,
DONALD,
ADDIO
AMICO
MIO!...



ED E'
COSI' CHE
LO ABBAI-
MO TROVATO
DOPO CHE UNA
TELEFONATA
ANONIMA CI
HA AVER-
TITI.

HO
CAPI-
TO.

MA
PERCHE'
T'INTERES-
SI TANTO A
QUESTA
STORIA?



NIENTE DI
PARTICOLARE.
E' CHE CONOSCO
MARTIN COLEMAN E POI,
DA UN PO' DI TEMPO,
SONO DISOCCURATO
E ALLORA FICCO IL
NASO DAPPERTUT-
TO. IL SOLITO
VIZIO, INSOM-
MA!



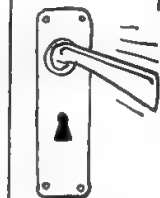
"MA QUALE
VIZIO! E'
CHE NON
CI CAPIVO
PIU' NIENTE.
L'UNICA
COSA CHIARA
ERA CHE IL
MIO AMICO
DONALD
SE NE ERA
ANDATO,
SENZA
AVVERTIRMI,
TRA GLI
ALTARI
DEL CORO ...

ANASTASIA BROWN
INVESTIGATIONS

"MENTRE IO, CHE AVEVO
CONTRIBUITO AL VIAGGIO,
ME NE STAVO QUI A CON-
TORCERMI BUDELLA E
CERVELLO."

"E QUAN-
DO VIDI
LA MANI-
GLIA DELLA
PORTA
ABBAS-
SARSI..."

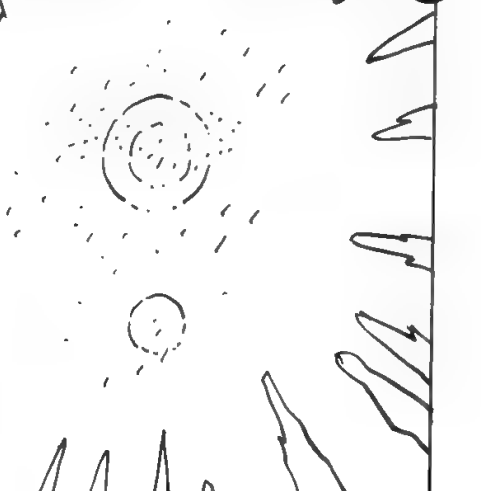
"E LA PORTA, SALVANCARSI CA-
PII CHE PRESTO SAREI ANDATO
A SUONARE CON DONALD TRA
QUELLI CHE FURONO."



PERCHE'
LO HAI FRE-
GATO. LUI TI
VOLEVA
BENE DAV-
VERO,
SAI?!

"NON FECI
IN TEMPO A
RISPONDERE.
PAOLO PRIMA
LA QUARAN-
TAQUATTRO,
CHE SHEILA
AVEVA IN
MANO!"

BANG!



" DOPO DUE OPE-
RAZIONI ALLA
SPALLA, TRE MESI
DI DEGENZA,
PATATE SCOTTE E
BACHEROZZI IN
BRODO DI ORINA,
MI DISSERO CHE
ERO STATO FOR-
TUNATO. !".

SAREB-
BE MEGLIO
PERO', CHE
RESTASSE
ANCORA PER
ULTERIORI
CONTROLLI.

HO QUALCHE
SPERANZA
DI ESSERE
OSPITATO
NEL SUO
LETTO ?

NESSUNA !

APPUN-
TO.

"CERCAI DI CONTATTARE MARTIN, MA FU IMPOSSIBILE. DECISI, ALLORA, DI FARE QUATTRO CHIACCHIERE CON RUX E SUO FRATELLO DOBERMAN. ERANO DUE SIMPATICONI E QUINDI DECISI PER UN INVITO CON I FIOCCI !"



"SAPEVO CHE TUTTE LE SERE RUX PORTAVA IL DOBERMAN A FARE L'ULTIMA PISCIATINA PRIMA DELLA BUONA NOTTE..."



"L'AFFITTO DEL CAMIONCINO MI ERA COSTATO POCO. ED ERA INDISPENSABILE PER IL MIO PIANO".



"COSI' COME LO ERA LA PISTOLA AD AGHI NARCOTIZZANTI CHE MI ERO COMPRATO DA UNA SETTIMANA E CHE ANCORA NON AVEVO SPERIMENTATO."

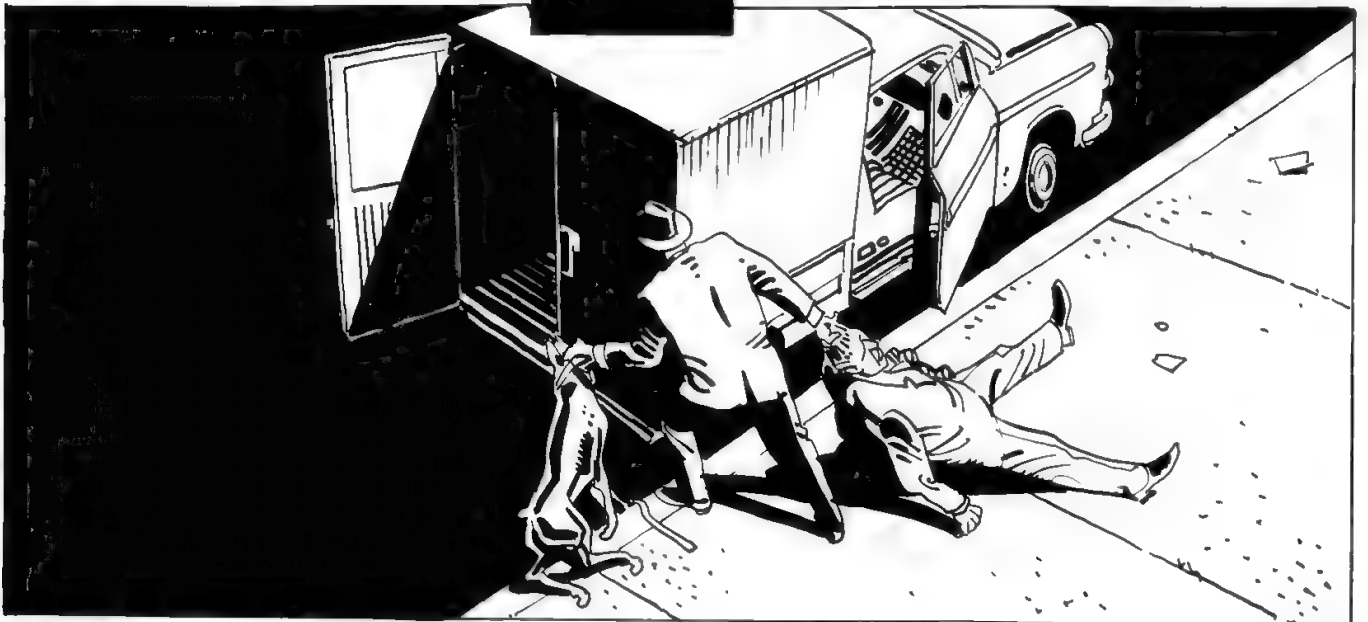


"MI AVEVANO ASSICURATO CHE IL NARCOTICO AVREBBE FUNZIONATO ENTRO TRE SECONDI..."



"SE L'INDUSTRIA FARMACEUTICA SI ERA SBAGLIATA PEGGIO PER LEI. DA CADAVERE NON AVREI PIU' SOFFERTO DI COLITE E QUINDI NIENTE MEDICINE!"







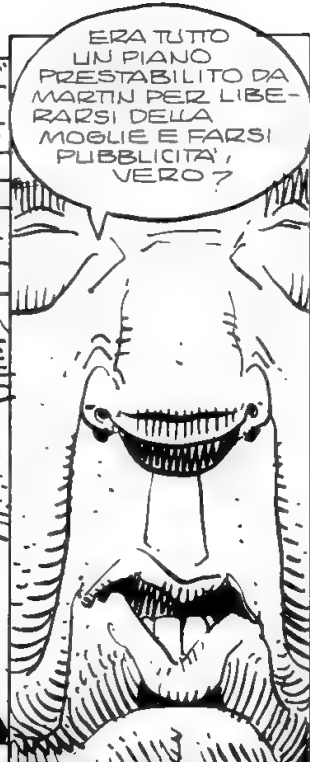
IL
NYLON CHE
TI HO LEGATO
INTORNO ALE
PALE E' UNO
0,20. TIENE
CARPE FINO A
UN CHILLO E
MEZZO ...

... FIGU-
RIAMOCI UN
"PESCE" UN
COME
IL TUO !

DEVI
ESSERE
IMPAZZITO !
CHE DIAVO-
LO VUOI ?

DOVRAI RISPONDERE
SOLTANTO "SI" O "NO".
PROVA A FARE IL
CRETINO E TI STRAP-
PERO' LE PALE !
NON COSTRINGERMÌ !
PER ME SA-
REBBE UN
PIACERE !

STRONZO !



UN'ULTIMA COSA, BASTARDO. SEI TU CHE HAI FICCATO L'AGO NELLE VENE DI DONALD? VERO?!

SÌ... ED E' STATO UN PIACERE!

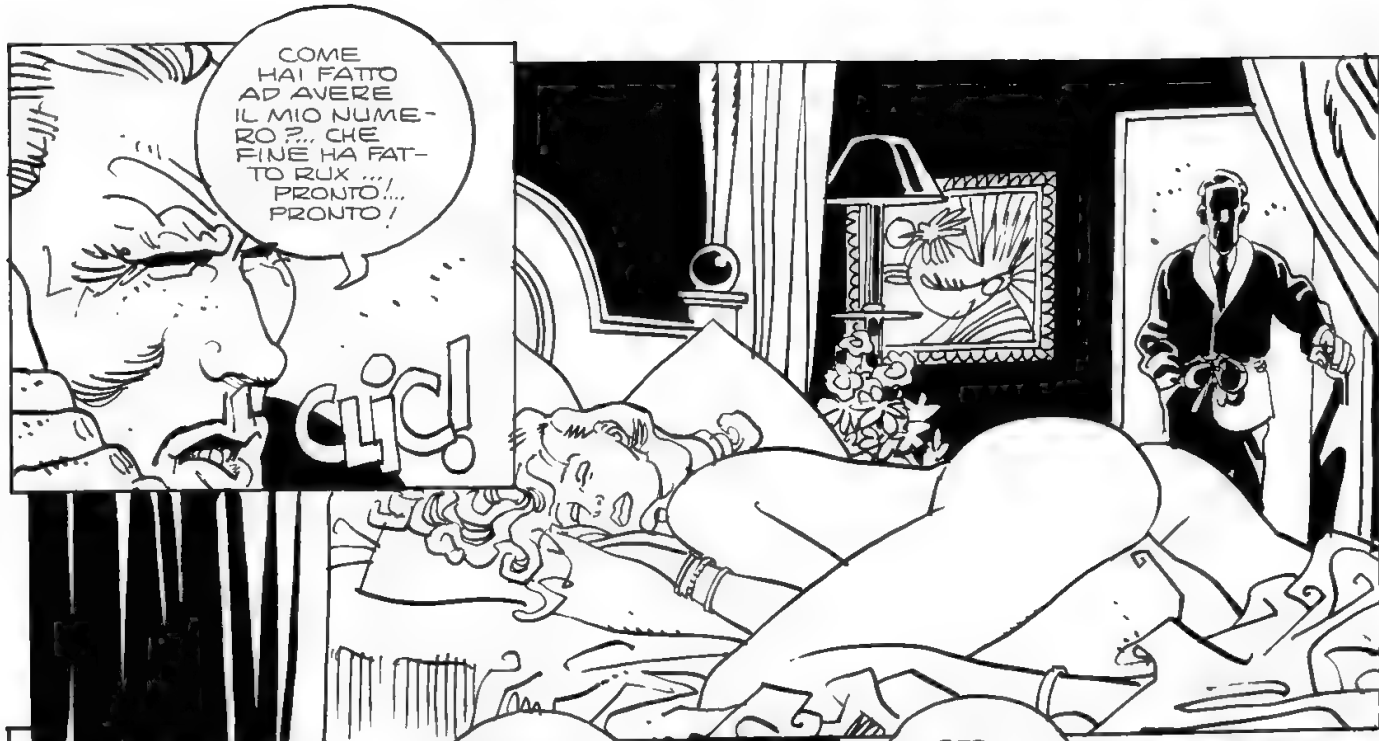
TI AVEVO DETTO DI RISPONDERE SOLTANTO "SÌ" O "NO"! PERCHÉ HAI VOLUTO STRAFERRE?!

YAAAAA!

...DRIIN...
...DRIIN...

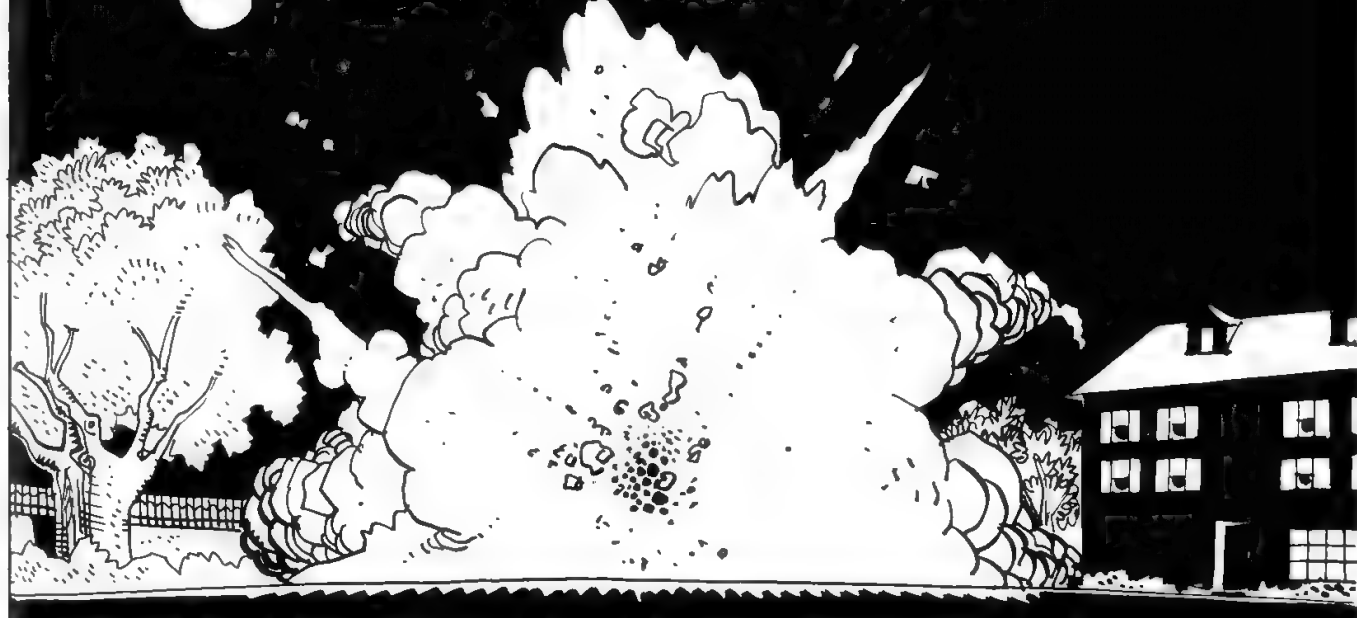
SE RIVUOI IL TUO DOBERMAN ESCI IN GIARDINO. SARA' FELICE DI RIABBRACCIARTI!

CHI PARLA?





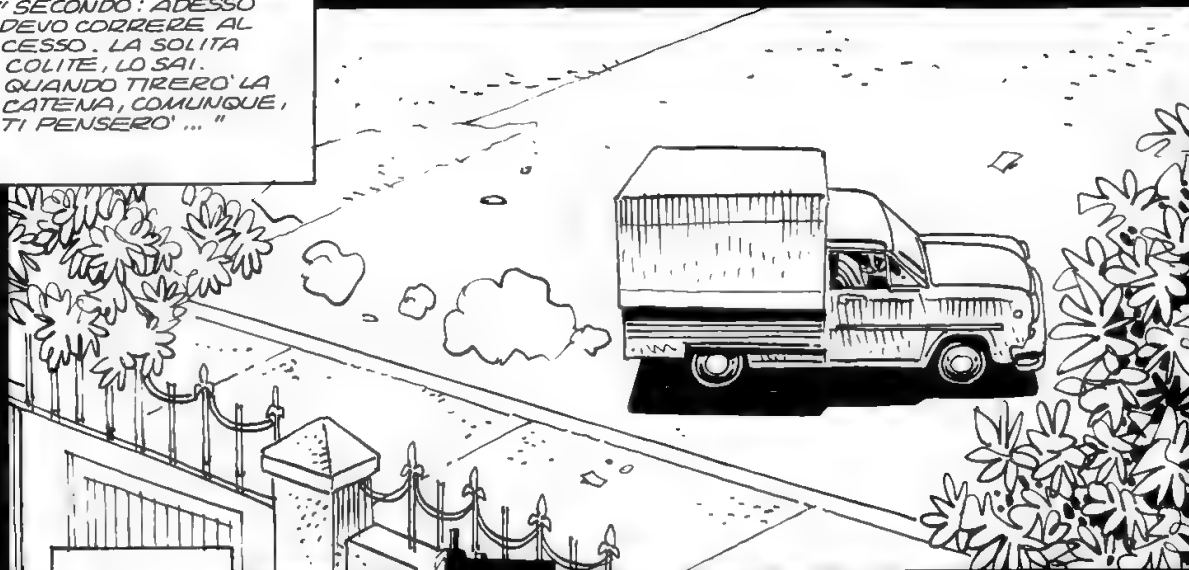
BWAAANG

A large, bold, stylized sound effect "BWAAANG" is written across the middle of the page, indicating a loud explosion or crash.



"UNA COSA
MARTIN, ANZI
DUE. PRIMO:
NON SO ANCORA
SE LA GIUSTIZIA
DEGLI UOMINI
MI PUNIRA' PER
QUELLO CHE HO
FATTO. MA LA
GIUSTIZIA DI
DIO, STA' TRAN-
QUILLO, E' CON
ME!".

"SECONDO: ADESSO
DEVO CORRERE AL
CESSO. LA SOLITA
COLITE, LO SAI.
QUANDO TIRERO' LA
CATENA, COMUNQUE,
TI PENSERO' ..."



"SI', TI
PENSERO'
MENTRE
TE NE
STAI
ANDANDO
LAGGIU' ..."



"...LAGGIU'
NELLE
FOGNE!".

FINE

Lo Specchio di Alice

18^a ITALCON A COURMAYEUR

Si è tenuta dal 30 aprile al 3 maggio la 18^a Convention della Fantascienza e del Fantastico, ospitata quest'anno da Courmayeur. La manifestazione non ha deluso le legittime aspettative degli intervenuti, attestandosi su un ottimale livello di organizzazione.

Il programma dei lavori si è snodato senza intoppi attraverso le tappe fisse d'ogni convention: presentazioni di libri, mostre, conferenze e riunioni. L'edizione di quest'anno sarà ricordata per le mostre di modellini in piombo ispirati ai personaggi di Tolkien e microsculture in legno raffiguranti folletti, gnomi, streghe ed elfi; per la prima nazionale del film **Star Trek VI**; per il videoclip **Genetika** tratto dall'opera di Dino Marsan; per l'intervento di Giuseppe Lippi, convocato dagli spettatori su una gran quantità di argomenti e, soprattutto, sulla realizzabilità di una rivista nazionale di fantascienza; per il concerto al pianoforte del Maestro Edoardo Volpi Kellerman, che ha eseguito musiche ispirate al mondo de **Il Signore degli Anelli**; per l'incandescente riunione annuale della World SF - Italia, in cui è stata respinta a grandissima maggioranza la proposta di spostare a Roma la sede della 20^a Italcon; in generale, per l'interattività del rapporto appassionati-addetti ai lavori, confermata da conferenze mai a senso unico ma sempre basate sul confronto fra oratore ed ascoltatore.

Il climax si è raggiunto, come in tutti i convegni, al momento delle premiazioni. Il Premio della Critica "San Marino" è andato all'ospite d'onore Giuseppe Lippi, mentre il Premio Speciale per il miglior racconto ambientato in Valle d'Aosta è stato conquistato ancora una volta da Fabio D'Andrea con il racconto **Quando il quarzo si risveglierà**.

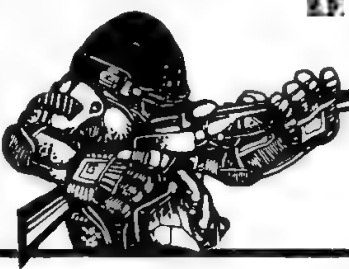
Il Premio "Comune di Courmayeur" è stato assegnato a Paolo Aresi per l'opera breve **Stige**, alcuni brani della quale sono stati letti in sala da due attori professionisti con suggestivo effetto. Il Premio per il miglior ex-libris ha visto vincitrice la belga Lea Goovaerts, professionista del settore. Rosanna Masoero ha preceduto Gianfranco Nerozzi e Pierfrancesco Prosperi nella classifica del Premio Tolkien, riscuotendo il consenso della giuria con il suo romanzo **Aragorn e la Maga Verde**. Dulcis in fundo, il Premio Italia.

Dopo il secondo posto della scorsa annata, **L'Eternauta** ha finalmente fatto centro e si è assicurato il primo

posto nella categoria "rivista professionale" con il maggior scarto percentuale di sempre. Terza vittoria in tre anni per **Yorick** fra le riviste amatoriali. Piergiorgio Nicolazzini ed Annarita Guarnieri hanno aggiunto un altro trofeo alla loro ricca collezione, trionfando nelle categorie "miglior curatore" e "miglior traduttore". Ancora Nicolazzini sugli scudi, per la vittoria di **Cosmo Argento** nella categoria "miglior collana".

Replicano anche Alessandro Bani e Dario Tonani rispettivamente nelle categorie "miglior artista" e "miglior racconto su pubblicazione professionale" con **La baracca degli angeli neri** (Solfanelli), Domenico Gallo vince per il "miglior racconto su pubblicazione amatoriale" con **To go label zero** (Intercom), Renato Giovannoli per il "miglior saggio in volume" con **La scienza della fantascienza** (Bompiani); il nostro Gianfranco de Turreis fa piazza pulita dei concorrenti nella saggistica, portando a casa il premio per il saggio su pubblicazione professionale e per il saggio su pubblicazione amatoriale con le introduzioni alla **Vita di Tolkien** di H. Carpenter (Ares) e con un articolo per **Yorick**. Conferme e novità per un Premio alla perenne ricerca di una formula che assicuri l'effettiva, insindacabile rappresentativa dei vincitori.

Chi, per un motivo o per un altro, non ha potuto partecipare personalmente alla kermesse di Courmayeur può rimediare in parte richiedendo alla Keltia Editrice (c.p. 212, 11100 Aosta) il volume **Il tempo tra scienza, fantastico e mito**, che raccoglie gli atti del convegno, e tenendosi libero fin da questo momento per il periodo 29 aprile - 2 maggio 1993. È la data ufficiale della 19^a Italcon, che si terrà a San Marino sotto il suggestivo titolo "Viaggiatori dell'infinito - Astronauti, Entronauti, Esploratori dello spazio interno". Il programma è in via di definizione: già da adesso si possono segnalare, accanto agli appuntamenti fissi, la tavola rotonda in memoria di Isaac Asimov, la mostra dell'armeria Del Tin di Maniago e la mostra di modellismo aerospaziale e fantastico a cura dell'IPMS-Italy. Per saperne di più, seguite la nostra rubrica nei prossimi mesi o contattate direttamente la segreteria Organizzativa allo 0541/786382.



Dylan Dog: Almanacco della paura II

Continua l'onda lunga del successo del grande fumetto horror in casa Bonelli, che ha portato una ventata di novità nel panorama italiano. Dylan Dog ha stimolato la nascita di una moltitudine di riviste e rivistucole, in gran parte ormai morte e sepolte (per l'appunto...): il nostro indagatore dell'incubo, invece, continua la sua marcia trionfale.

Tra le molte iniziative che lo accompagnano, in prossimità dell'attesissimo Terzo **Dylan Dog Horror Fest** è uscito l'altrettanto bramato **Almanacco della Paura n° 2**. A differenza del primo, tuttavia, del quale avevamo potuto apprezzare le notevoli qualità di "annuario degli orrori locali, esteri & alieni", il volume di quest'anno lo abbiamo trovato per alcuni versi un po' tirato via... come dire... a corrente alternata. Privò, insomma, della sistematica precisione presente nello scorso numero, cosicché, insieme a recensioni e pezzi di alto livello, altre analisi sono risultate un po' superficiali e, in certi casi, addirittura incomplete o troppo "personali" come ad esempio quelle sul cinema horror italiano.

G.M.

Premio Urania 1992

Sono stati quaranta, quest'anno, i romanzi che hanno partecipato al concorso bandito da **Urania** per un'opera di fantascienza sino a 250 cartelle dattiloscritte, la quasi totalità di esordienti, di nomi mai apparsi nell'ambito professionale e amatoriale. Secondo la giuria la qualità media non è stata alta, sia a livello stilistico, ma soprattutto a livello inventivo: insomma poca originalità. La vittoria è andata a **Ai due lati del muro** di Francesco Grasso che alla fine ha prevalso su **Eternità** di Franco Ricciardiello e **L'ultima cenere** di Maurizio Checcoli, in quanto è stato ritenuto meglio costruito e meglio raccontato degli altri, con una buona capacità di passare dal realismo e dalla quotidianità ad un'immagine altra, fantascientifica.

A CURA DI ERICO PASSARO

del mondo che ci circonda. Un nome nuovo si aggiunge, dunque, fra gli "addetti ai lavori". **Ai due lati del muro** sarà pubblicato nella collana monodadoriana a settembre.

G.F.

Snark: un nuovo modo di concepire il tempo libero

Al centro di Roma è stato da poco aperto lo **Snark - Jack London Club**, un locale dedicato ai grandi romanzieri, dov'è possibile bere ottima birra in buona compagnia, ascoltando letture "recitate" dei migliori passi tratti da romanzi d'avventura e di fantasia. L'intento è quello di creare un centro d'aggregazione per amanti e neofiti della narrativa d'evasio-ne, privo delle pomposità tipiche di tante convention, per avvicinare in amicizia persone che condividono le stesse passioni, ma che la città costringe all'isolamento.

Il nostro augurio è che quest'iniziativa, scaturita dalla passione del proprietario per i racconti del famoso narratore americano, possa essere l'inizio di una nuova tendenza capace di coniugare cultura e tempo libero, facendo assaporare, insieme al gusto conosciuto di tante bevande appartenenti alle serate più comuni, quello veramente misterioso del mondo della fantasia.

G.M.

"Antarès" compie dieci anni

La rivista-libro francese **Antarès** festeggia il decennale di attività con due numeri doppi che accrescono l'invidia per i mezzi dei cugini d'Oltralpe. La rivista conferma il rapporto privilegiato con gli autori italiani, ospitando il romanzo breve **Il sogno dei Perfetti** di Mario Lucidi. Come risulta dal catalogo delle opere pubblicate nel decennio, allegato in appendice, Lucidi arriva buon ultimo dopo i vari Pestriniero, Canavese, Cicogna, De Franchi (presente con ben quattro opere), Leveghi, Piegai, Iacobellis, De Pascalis, Lipos, Pizzorno, Zuddas, in buona compagnia accanto a personalità del calibro di Anderson, Aldiss, Farmer o Harrison, solo per fare qualche nome.

L'ottimo livello qualitativo si conferma nella pagine degli autori francesi e soprattutto nei redazionali, sempre vari e documentati.

In due lustri il trimestrale diretto da Jean Pierre Moumon ha pubblicato 207 fra romanzi brevi, racconti e testi teatrali fantastici o di fantascienza, oltre una trentina di poesie, la maggior parte di paesi non anglosassoni, ripescando anche nei classici (**Antarès**, Villa Magali, Chemin Calabro, 83160 La Valette, Francia).

G.F.

PROFONDA È LA NOTTE intervista a Fabio Salerno

La strada che porta al successo nel campo dell'arte cinematografica è quanto mai ardua. Se poi ci si trova in Italia ed il genere che si intende praticare è l'orrorifico l'impresa diventa quasi disperata. Eppure sono ormai 7 anni che Fabio Salerno ha intrapreso questa via, rivelandosi ben presto uno dei più promettenti registi fra le nuove leve dell'horror.

Nato a Milano ventotto anni fa, Fabio vanta al proprio attivo una lunga serie di cortometraggi presentati con successo ai vari festival specializzati, ed in alcuni casi addirittura esportati sul mercato statunitense. La mia filmografia, per così dire "ufficiale" - racconta Salerno - inizia nell'85 con **Vampiri**, un cortometraggio su degli enigmatici gatti-vampiro, e prosegue poi con **Extrasensoria** (che però non amo molto e preferisco non conteggiare) e con **Mezzanotte** che in effetti è una specie di prologo al più recente **Notte Profonda**; infatti il locale dove inizia la vicenda di **Notte Profonda** è lo stesso in cui si sviluppa la trama di **Mezzanotte**. In entrambe le opere, protagonista è la stessa piramidina capace di materializzare le paure delle persone che la circondano.

La successiva "performance" è stata **Arpie**, un cortometraggio horror-giallo sullo stile di **Demoni** che ha avuto anche una distribuzione in America sul mercato video specializzato insieme al seguente **Oltretomba**.

E veniamo dunque a "**Notte Profonda**". Messa in commercio in videocassetta dalla Eagle lo scorso autunno, la pellicola si è imposta all'attenzione della critica riscuotendo incoraggianti consensi al Festival di Rimini e di Bellaria e addirittura aggiudicandosi una menzione speciale della giuria durante il Fantafestival 1991 di Roma.

Un'occasione per farsi conoscere da un pubblico più vasto con un prodotto interamente realizzato con metodi artigianali e costato appena undici milioni di lire. E il risultato, più che dignitoso, ottenuto con un "budget" così limitato, testimonia le indubbie qualità di questo giovane milanese. Fra realtà e soprannaturale. Da cosa è nata l'idea per "**Notte Profonda**"?

Le storie che racconto partono sempre da una situazione vissuta personalmente; anche un incubo o un dormiveglia può ispirarmi. Prima di svegliarmi ho infatti qualche secondo dove sonno e realtà si fondono. Ad e-



Un fotogramma dell'episodio "Delirio" tratto dal film "L'Altra Dimensione" di Fabio Salerno.

semplio, **Notte Profonda** è nato proprio da un dormiveglia che ebbi molti anni fa, in cui stando a letto, insonnolito, poco prima di destarmi, sentivo le voci delle coperte e degli altri oggetti nella stanza, e le coperte mi dicevano: «Tu sei dentro di noi e potremmo ucciderti in ogni istante».

Da questo spunto ho creato una trama che potesse essere girata a basso costo, con pochi ambienti, conservando lo stesso una certa dinamicità. Gli oggetti inanimati prendono vita da una misteriosa piramidina e successivamente traggono energia dalla paura di Paolo, il ragazzo che perseguitano. La piccola piramide si scinde in due parti che si incarnano nella mano e nell'addome del protagonista, mentre sta dormendo. Nell'appartamento cominciano ad accadere strane cose, gli oggetti si animano, finché Paolo si trasferisce nella casa della propria fidanzata dove inizialmente il fenomeno non si ripete. Ma una sera, mentre sta per recarsi ad un appuntamento, il ragazzo si ritrova chiuso nell'abitazione, prigioniero degli oggetti che hanno deciso di ucciderlo per ottenere il massimo dell'energia vitale.

Nell'opera hai inserito alcune citazioni da classici dell'horror...

È vero. In una scena, ad esempio, sul televisore del protagonista si intravedono alcune scene di **Suspiria**, il mio film preferito, e ancora di **La Casa di Sam Raimi**. E poi ho voluto fare un omaggio ai vecchi maestri dell'horror all'italiana come Mario Bava e Antonio Margheriti, quest'ultimo proprio nel beffardo finale con una citazione da **Nella Stretta Morsa del Ragno**, una sua vecchia pellicola che mi era tanto piaciuta.

A proposito di effetti speciali, so che tu stesso realizzi quelli necessari alle tue opere.

E non solo per le mie pellicole. Ho collaborato spesso a progetti di altri registi emergenti. Ad esempio ho curato il make-up di **Perduta**, il secondo film di Andrea Marfori, e gli effetti speciali di **Alla Luce delle Candele** del ferrarese Nicola Lombardi. Attualmente sono impegnato come direttore della fotografia in **L'attesa**,

un'opera drammatica diretta da Vittorio Riformanti.

E per "Notte Profonda" che nuovi trucchi hai preparato?

Notte Profonda non è il tipo di film che necessita di grossi effetti speciali, come teste mozzate o mostruosità varie. La trama prevedeva infatti un gran numero di effetti, ma di tipo meno "ordinario" e comunque prevalentemente rivolti agli oggetti. Ad esempio una lampadina che pulsa prima di esplodere, una chiave che si liquefa sul pavimento, il soffitto che assume la forma di un viso, la cera di una candela che si modella da sola formando una bambola "voodoo".

Quali sono le tue principali fonti di ispirazione? Cosa è in grado di accendere la tua fantasia?

La drammaturgia insegna che bisogna stravolgere la realtà per fare qualcosa di creativo.

Un palazzo, anche anonimo, diventa creativo nel momento in cui va in fiamme. Attira l'attenzione, provoca emozioni nella gente che si ferma a guardare l'incendio. Altrimenti non suscita niente, passa inosservato.

Amo storie visionarie, come quelle tipiche del cinema di Cronenberg; vincente al di fuori dei canoni, tipo **Inseparabili**, o comunque innovative come **Videodrome**. E poi il fascino e la tensione delle atmosfere create da Dario Argento.

E naturalmente i "vecchi" registi horror italiani, da Mario Bava ad Antonio Margheriti, personaggi che hanno sempre lottato, come me, per riuscire a produrre e dirigere le proprie opere di fronte alla temibile concorrenza dei prodotti americani e inglesi.

Attualmente stai preparando un nuovo lungometraggio intitolato "L'Altra Dimensione". Cosa ci puoi anticipare in proposito?

Si tratta di un'opera composta da tre episodi indipendenti, tutti legati all'amore e alla morte. Nella prima storia, intitolata, **Delirio**, un ragazzo viene abbandonato senza motivo dalla propria fidanzata e, morbosamente ossessionato dal ricordo della donna, penetra nel suo appartamento inscenando una rapina, e dopo averla narcotizzata abusa di lei, per riaverla un'ultima volta. Ma le sorprese non tardano a venire.

Nel secondo episodio (provvisoriamente chiamato **Bianca e Nera**) una ragazza è vittima di un sortilegio di magia bianca che la induce a concedersi ad un suo spasimante. Un amico, che segretamente la ama, scopre il maleficio, ma viene a sua volta fatto oggetto di un letale rito "voodoo".

Concluderà il film, **Eros e Zaratos**, in cui il protagonista abbandona la propria fidanzata che giunge a suicidarsi. Quando il ragazzo si reca a

casa dell'ex-amante e ne scopre il corpo senza vita, rimane profondamente traumatizzato; si chiude nell'appartamento con questo cadavere per intere settimane e, persa ormai la ragione, inizia a sentire la voce della morta che lo invita a nutrirsi di lei, in modo che sotto forma di cibo possa entrare nel suo organismo, per rimanere sempre insieme a lui. E così avviene. Nel frattempo la sorella della ragazza, preoccupata, inizia a cercarla ed il protagonista si trova sospettato di averla uccisa, fino al colpo di scena finale.

E con un enigmatico sorriso, Fabio ci lascia intendere che, da parte sua, di colpi di scena dovremo aspettarcene parecchi nei prossimi anni, e non solo in celluloidi. Il buon giorno si vede dal mattino... anzi dalla notte.

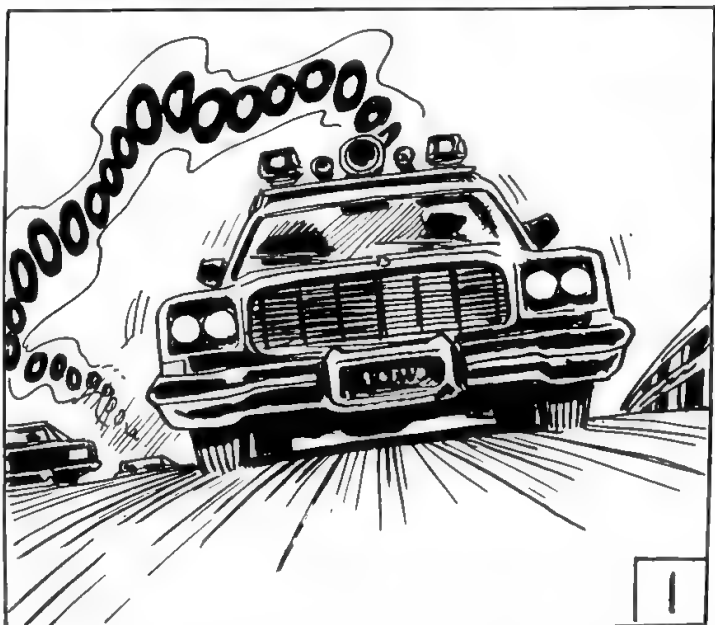
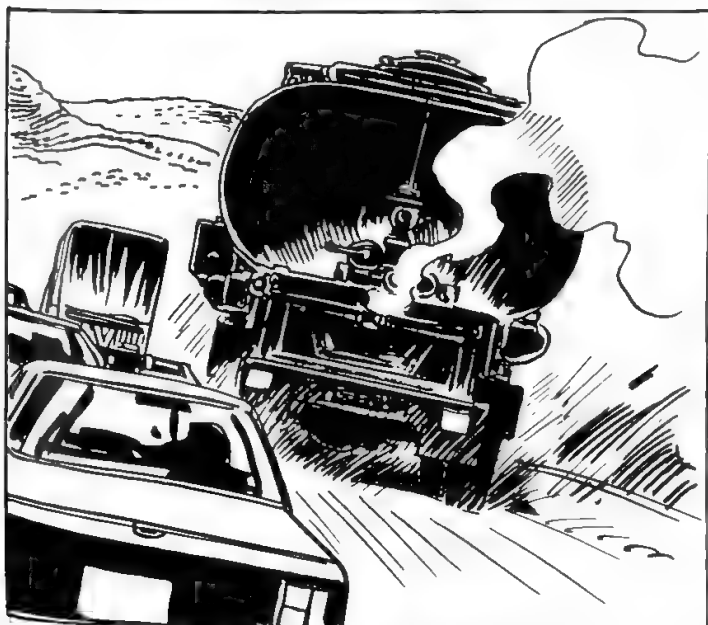
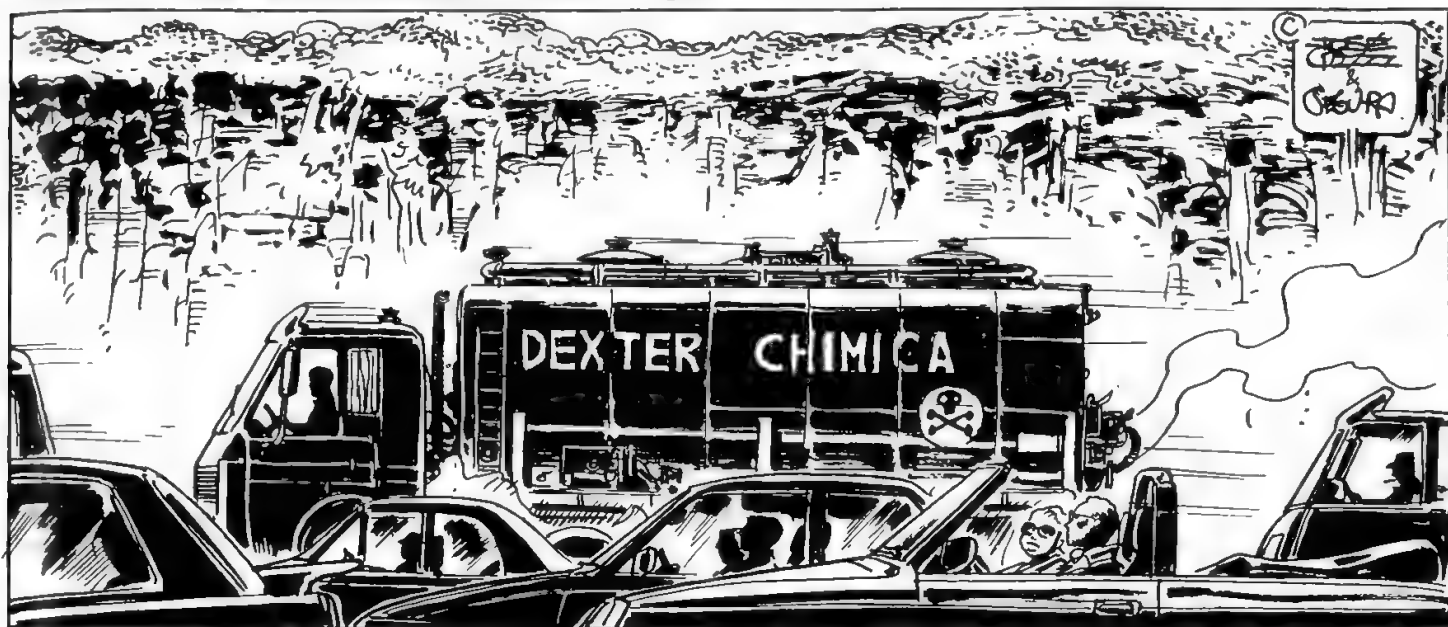


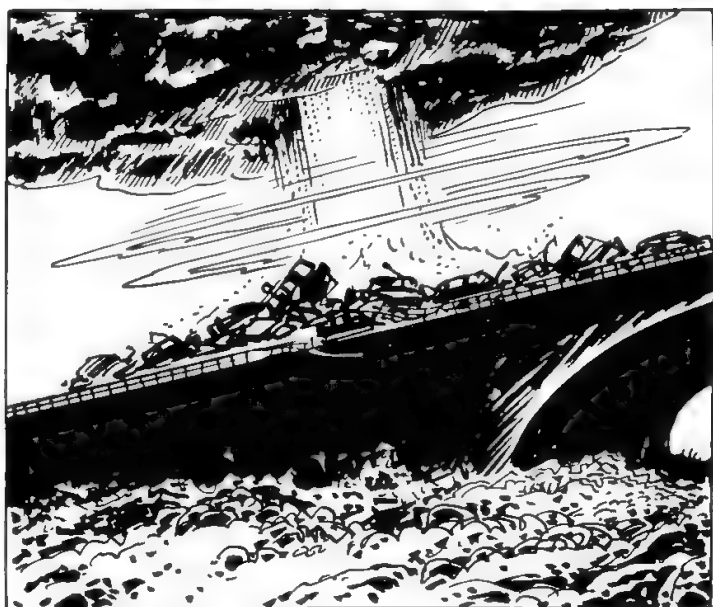
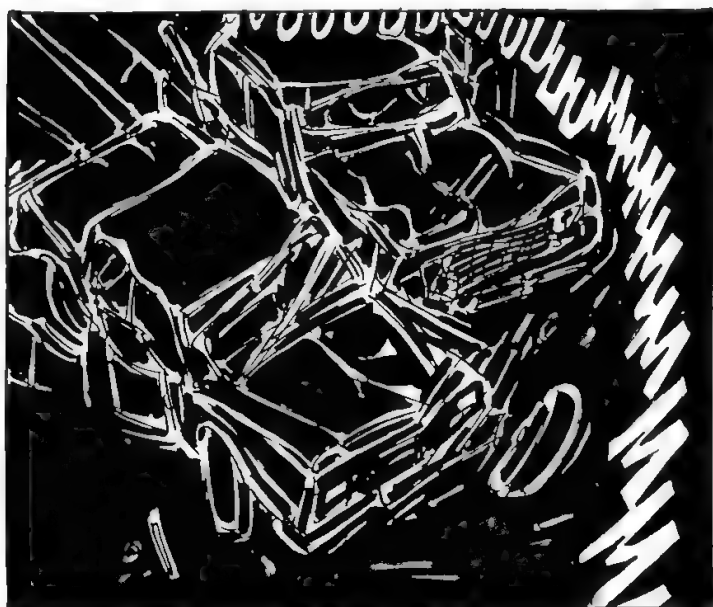
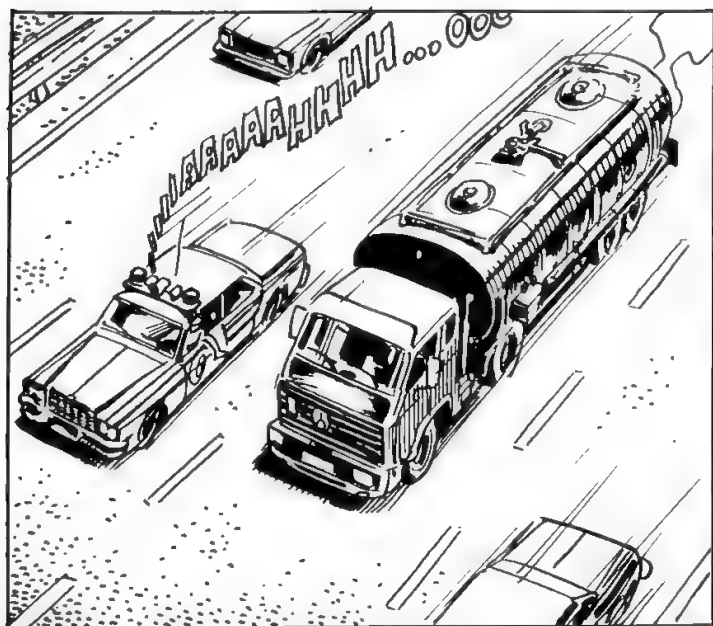
T.V. News

Fra eroismo e mistero, storia e fantasia, in Italia proseguiranno il prossimo autunno **Le Avventure del Giovane Indiana Jones**, ovvero 17 telefilm concepiti da George Lucas e prodotti dalla Beta Film in collaborazione con alcune televisioni europee, fra cui RAIUNO che a maggio e a giugno ha già trasmesso quattro episodi pilota.

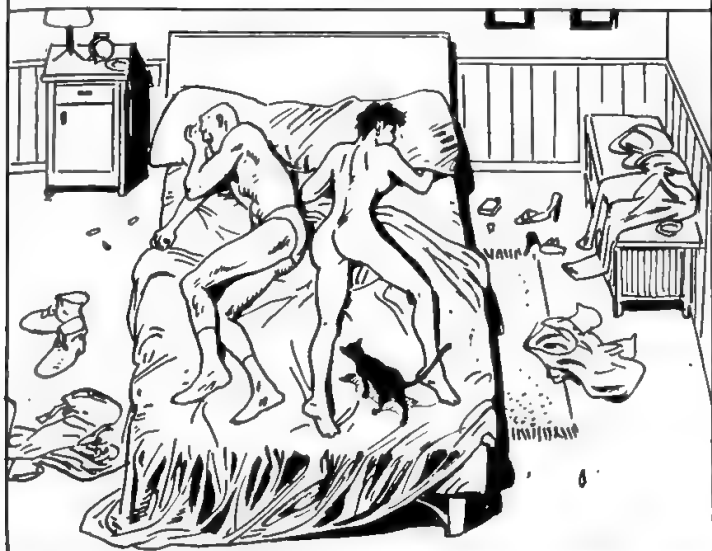
Costata mediamente 1.600.000 dollari, ogni puntata racconta un avvenimento della giovinezza del famoso avventuriero, rivisitando le più note situazioni storiche del periodo: dal Medio Oriente di Lawrence d'Arabia al Messico di Pancho Villa, dalla Prima Guerra Mondiale alla Rivoluzione Bolscevica. Il successo della serie (seguita negli USA da più di trenta milioni di persone) ha convinto i produttori a realizzare altre 22 puntate attualmente in fase di preparazione. Tre sono le ambientazioni italiane previste: a Milano, Firenze e Venezia dove il giovane Indy dovrebbe incontrare Ernest Hemingway. Il ruolo di Jones negli episodi dell'adolescenza è ricoperto da Sean Patrick Flanery, selezionato fra più di 3000 aspiranti.

Approda alla televisione anche il regista Oliver Stone, noto per pellicole come **Platoon**, **The Doors**, e il recente **JFK**. Sarà infatti il produttore di **Palme Selvagge**, una serie di sei telefilm ispirata agli omonimi fumetti di Bruce Wagner. Il progetto è ambientato nell'America del 2005 e verrà trasmesso il prossimo autunno dalla rete ABC.





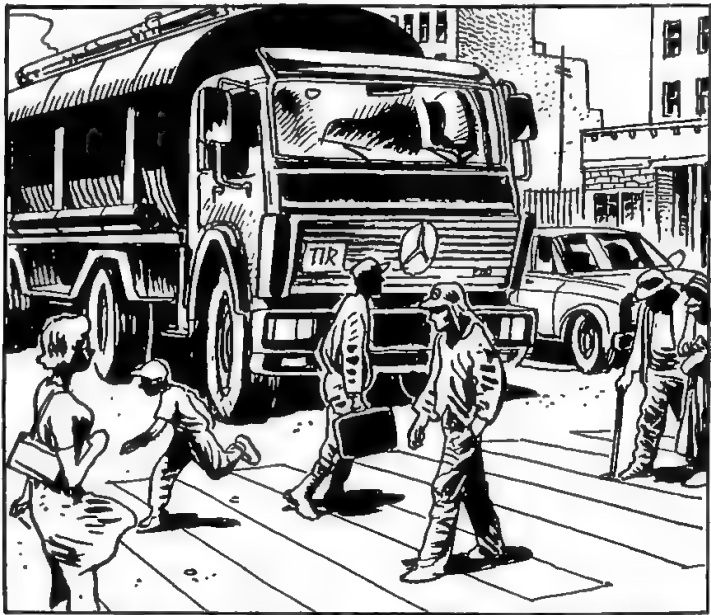
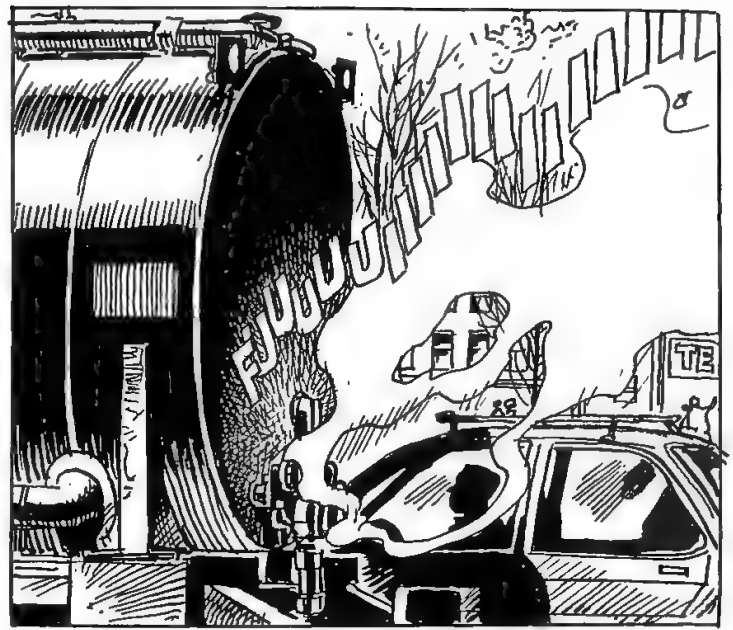
NELLO STESSO MOMENTO ALL' ESTREMO
OPPOSTO DEL PAESE ...





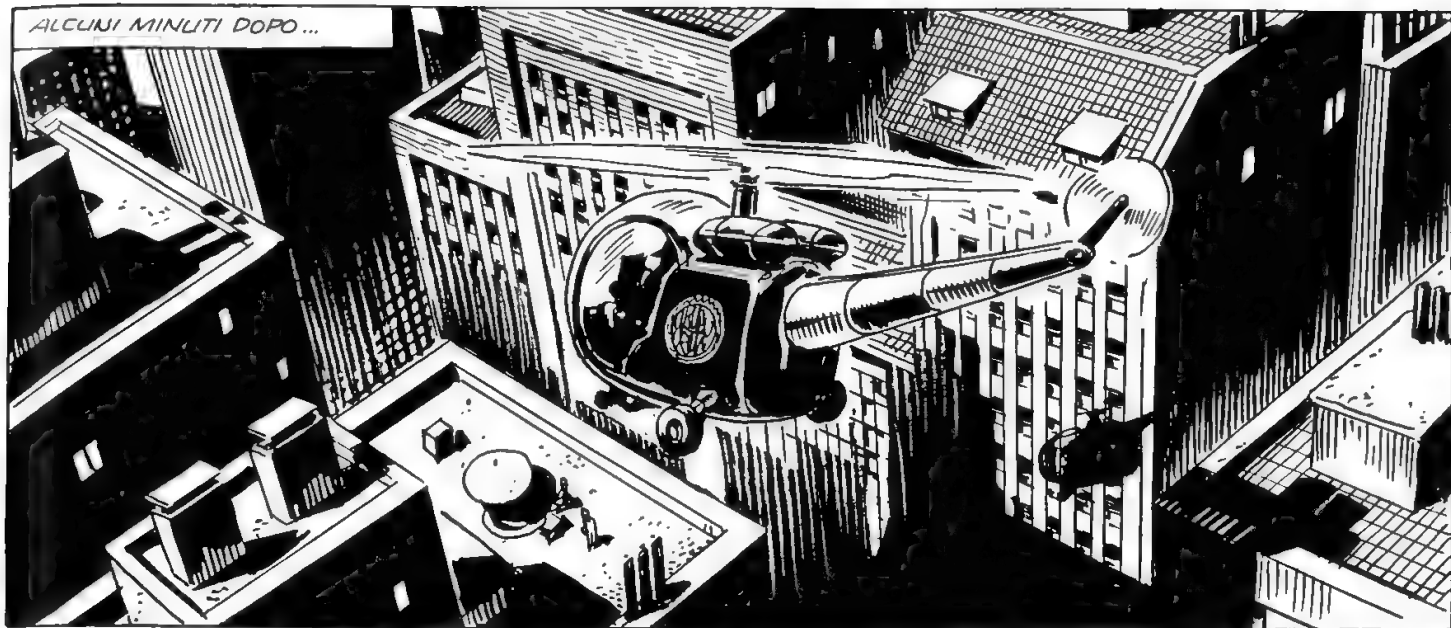








ALCUNI MINUTI DOPO ...

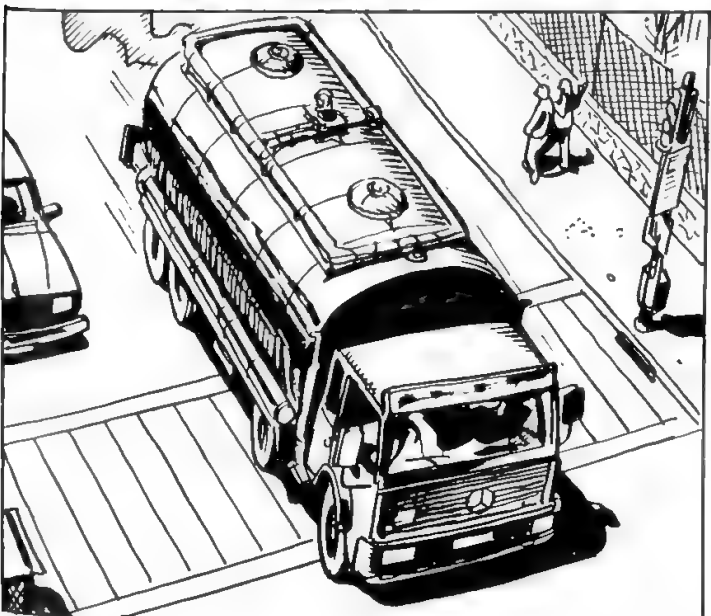


STIAMO SORVOLANDO LA STRADA CHE FANNO I CAMIONISTI CHE VANNO FINO AL PORTO.

SPERO CHE IL TUO INTUITO FUNZIONI ... E' COME CERCARE UN AGO IN UN ...



L'HO VISTO QUI SOTTO A SINISTRA ... VICINO AL FIUME!

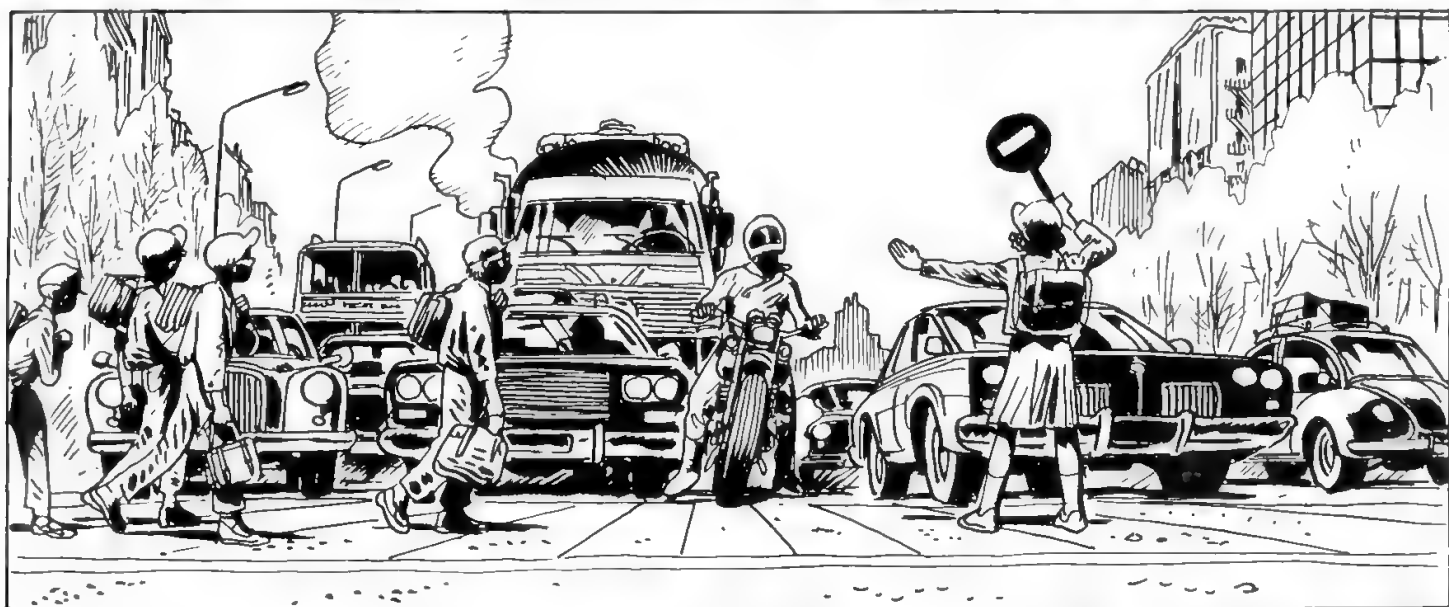
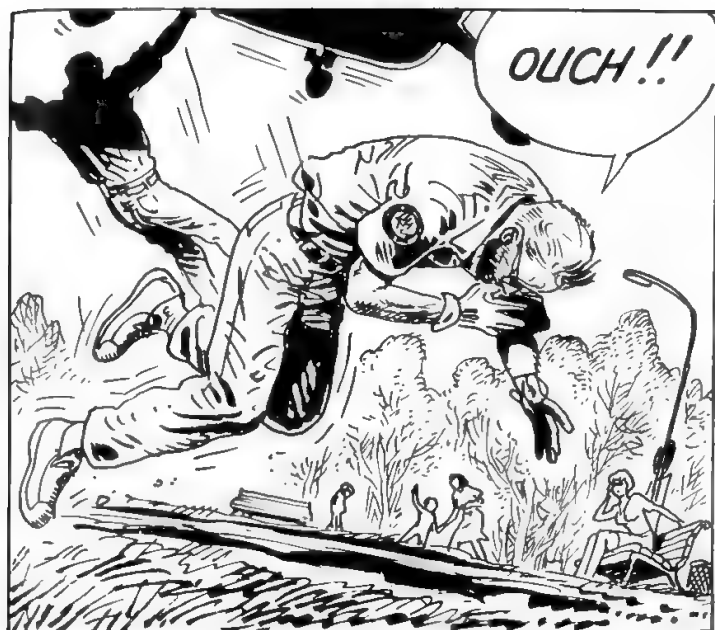


COMUNICA ALLA CENTRALE LA POSIZIONE DEL CAMION ...

... E ABBASSATI SU QUEL GIARDINO PUBBLICO ... LO FERMEREMO!









Non sembra che la cultura italiana si sia ricordata come dovuto di Dino Buzzati, non solo il nostro maggiore scrittore "fantastico" ancora oggi, a venti anni dalla scomparsa, ma vero, grande scrittore *tout court*, ogni volta che lo si legge. Merita dunque parlarne su queste pagine, perché Buzzati fu un grande narratore nel senso più lato del termine: «Dipingere e scrivere per me sono in fondo la stessa cosa. Che dipinga o scriva, io perseguo il medesimo scopo, che è quello di raccontare delle storie: sono parole del 1967, premesse ad una monografia sulla sua pittura. Romanzi, racconti, pièces teatrali, libretti d'opera, elzeviri, articoli di cronaca, ma anche i quadri, i disegni, il famoso e (all'epoca) contestato **Poema a fumetti**, non sono altro che i vari modi espressivi del suo "raccontare storie"...

Storie non-realistiche, immaginifiche, stregate, gotiche, magiche, che sin dalla metà degli Anni Trenta sono a margine del filone principale della narrativa italiana, che è quello realistico e neo-realistico. Buzzati, impropriamente definito l'erede e divulgatore italiano di Hoffman, Poe e Kafka, era semplicemente se stesso: nutrito da bambino dalle favole "nordiche" che si raccontavano a Belluno dove era nato il 16 ottobre 1906, affascinato dai disegni di Arthur Rackham, vicino spiritualmente alla natura, alpinista solitario, portato verso l'individualismo, consapevole di essere circondato da un "mistero" quotidiano che nessuna scienza sarebbe mai riuscita a spiegare del tutto, lo scrittore seppe dar corpo sulla carta a questo complesso retroterra soltanto conferendogli una dimensione fantastica, un taglio che evidenziasse il lato ir-reale della realtà, la tragica insignificanza dell'essere umano di fronte al Fato, riscattata solo dal compiere sino in fondo il proprio dovere.

Dino Buzzati non ha lasciato eredi letterari. Dei molti autori italiani che con maggiore o minore continuità si sono avvicinati al fantastico in questi vent'anni nessuno si può paragonare a lui, né per stile né per poetica (forse, in parte, solo Paola Capriolo). A maggior ragione dovrebbe essere ricordato, amato e letto da tutti coloro che s'interessano di narrativa dell'immaginario. Eppure, oggi, non sembra che sia così e Dino Buzzati pare quasi confinato nel dimenticatoio dagli amatori del fantastico, forse perché le sue opere non sono tutte facilmente reperibili o in primissimo piano, forse a causa della sovrabbondante marea di *fantasy* ed *heroic fantasy made in USA*, che con i loro mondi "altri"

hanno offuscato la quotidianità "fantastica" del nostro autore.

Eppure, a pensarci bene, Buzzati in pratica esordì proprio con una lunga fiaba che ben potrebbe definirsi una delle rare opere *fantasy* (nell'accezione attuale) della nostra letteratura: **Il segreto del Bosco Vecchio** (1935) mette in campo, tra immaginario nordico e mediterraneo, nani e giganti, folletti e un vento che parla ed ha un nome.

Dal fantastico "classico" al romanzo che gli diede la fama, quel **Deserto dei Tartari** (1940), esempio magistrale di fantastico "moderno" in cui l'elemento stranante è nella semplice, tormentosa attesa di un evento di volta in volta rimandato, che non avviene mai, dell'enigma irrisolto per sempre. È la vita, con la sua angoscia esistenziale, verso la quale, afferma lo scrittore, ci si deve comportare sempre con dignità, con un orgoglio ed una disciplina quasi militari.

Per quarant'anni Buzzati ha sempre narrato questo genere di storie, in bilico tra gli elementi tipici della fantasia tradizionale (diavoli, fantasmi, streghe, vampiri, spettri, presenze impalpabili l'aldilà e così via) calata nel mondo moderno, e le simbologie più attuali e adulte per trasmettere paura, disagio, orrore, insicurezza (allucinazioni collettive, nevrosi personali, timore di fronte alla scienza, terrore per un domani incerto, panico verso la folla, ribrezzo per l'ottusità della burocrazia eccetera).

«Cantastorie di un mondo spaventato e in attesa di un evento meraviglioso», lo ha definito Nico Orengo, mentre Claudio Marabini ricorda che «la poetica di Buzzati si fonda sul rispetto del reale, essendo l'assurdo, il fantastico tanto più plausibile quanto più la realtà è fedelmente resa».

È la poetica che noi abbiamo chiamato del "fantastico quotidiano". È questo il titolo (sia concesso ricordarlo) della lunga intervista che facemmo a Buzzati alla fine del 1970 e che pubblicammo su **Il Conciliatore** del dicembre di quell'anno.

Imperversava la polemica sul suo **Poema a fumetti**, sulle sue dimissioni dalle giurie dei Premi letterari Viareggio e Campiello, sulla necessità dell'"impegno" o meno dello scrittore (si era in piena "contestazione"). Domandammo allora a Buzzati se la sua polemica contro l'appiattimento e la massificazione dell'uomo, così come appariva nel **Poema a fumetti**, venisse esaltata dal suo uso del fantastico, se la storia di fantasia si prestasse di più ad esporre quelle sue idee. Si, rispose: «Certo, si presta a rendere più intenso un concetto, no? Portando un'idea all'assurdo, per esempio, ho scritto due racconti: **Il cacciatore di**

vecchie e **La caccia al motociclista**. In termini fantastici, proprio tendendo al massimo il paradosso, il concetto risalta di più, mi sembra».

È, di conseguenza, avendogli chiesto un parere su quegli scrittore che all'epoca si autodefinivano politicamente "impegnati", rispose: «Padronissimi di essere impegnati. Ma ritenere che un artista necessariamente oggi debba essere impegnato politicamente, per me è un'idiozia. Lo scopo di un artista è per prima cosa la poesia, e la si può raggiungere tanto con libri come **Il primo cerchio** o **Buio a mezzogiorno**, quanto con opere in cui la politica, i contrasti ideologici o cose del genere non sono neppure sfiorate».

Eppure, non si può dire proprio che Dino Buzzati fosse una persona priva di ben precise opinioni o che scrivesse in modo del tutto asettico nei confronti della realtà a lui contemporanea, soltanto che lo faceva in quella maniera tutta particolare che gli era propria, inserendo nel suo mondo fantastico e umbratile i conflitti privati e collettivi della nostra realtà. Una antologia recentissima, l'unico omaggio allo scrittore nel ventennale della morte (avvenuta a 66 anni il 28 gennaio 1972 dopo un'operazione di tumore allo stomaco), ne raccoglie alcuni esempi significativi: **Bestiario** (Mondadori, Milano 1991, 332 pp., lire 30.000) riunisce trentasei racconti dal 1932 al 1971 mai prima antologizzati e rimasti sino ad ora confinati sulle pagine delle riviste e dei giornali, in particolare il **Corriere della Sera**, per cui erano stati scritti, tutti imperniati su animali.

Li ha raccolti Claudio Marabini facendo un'opera meritoria: si tratta infatti di storie sempre di alto livello che non si sa per quale motivo Buzzati escludesse nelle sue personali scelte per libri. Alta qualità inventiva, piacevolezza delle trame sempre diverse e sempre uguali, uno stile continuamente sorvegliato, attento, preciso, pulito, modulato al punto giusto, adeguato al trasmettere quel senso di angosciosa attesa e di disagio così tipici di Buzzati: racconti esemplari, anche e soprattutto per il loro essere "d'occasione" cioè scritti per la terza pagina di un quotidiano, che dovrebbero venire letti e meditati, riletti e rimeditati, da tanti scrittori esordienti che si vogliano cimentare nel fantastico.

Ed ecco, per tornare al modo con cui Buzzati esprimeva la sua critica verso certe idee del mondo moderno, la condanna del comunismo sia in modo angoscioso (**L'esperimento di Askania Nova**) che satirico (**Il cane progressivo**), ma anche di certi politici i quali, per le loro menzogne, non sono più credibili agli occhi dei

lavoratori (**La sconfitta**), l'arrivismo esasperato (**L'arrivista**), l'insensibilità e la mancanza di pietà della scienza (**L'esperimento, Parola di scimpanzé**) i meccanismi perversi della pubblicità (**La terribile Lucietta**). Non è forse questo un "impegno civile"? Non vuol dire questo che anche il fantastico può essere una critica alla realtà?

E naturalmente, in **Bestiario** c'è il grande Buzzati dell'angoscia opprimente per invisibili e prossime minacce, per misteriosi eventi, che poi non sono altro che allegorie e simboli della morte: **Anche loro**, con la scomparsa progressiva di tutti gli animali; **Tyrannosaurus Rex**, con il mostro immane incombente su una incredula umanità affacciata nelle sue inani cose; **Il diluvio universale**, con l'evento catastrofico e l'uomo qualunque designato a sopravvivere; **Le streghe del mare**, questi esseri improbabili che compaiono all'improvviso dopo la cattura del pesce misterioso; ma soprattutto **Una gita in barca**, dove la paura dell'ignoto, fosse solo l'Ululù, il rospo gigante, diventa opprimente, prende alla gola, a dimostrazione di come non siano necessarie scene sanguinose e truculente per far venire i brividi ai lettori: «Ecco uno dei momenti rari quando, per una miracolosa congiuntura, ci si trova al confine estremo, al limite, e basta un niente per passare di là, nell'ignoto regno dove tutto è possibile. La comitiva delle barche, fra le stregonerie della natura così intense e lunghe, ora è appunto librata sull'ambiguo piano di quella improbabile realtà che tanto ci chiama».

Per tutta la sua vita, per tutta la sua carriera di scrittore Dino Buzzati bordeggiò con la sua barchetta lungo il "confine estremo", il "limite" dell'"ignoto regno dove tutto è possibile", costeggiò e in parte penetrò nell'"ambiguo piano di quella improbabile realtà che tanto ci chiama". Da buon cronista ci descrisse cosa vide, da straordinario narratore ci appassionò con le sue meraviglie, ci impaurì con i suoi terrori.

Di cosa si trattasse ne era più che consapevole. Nel 1972 raccontò Enzo Fabiani che dopo l'operazione allo stomaco Buzzati disse: «Ma che ulcera, che ulcera! Sono quarant'anni che scrivo sulla morte: perciò so benissimo che cosa ho».

Nel gennaio scorso ha ricordato Gaetano Afeltra: «Lucido fino all'ultimo, consapevole che si stava avvicinando all'istante estremo, Buzzati si consegnò alla morte con dignità, la cosa a cui più teneva». Come Giovanni Drogo a guardia della Fortezza Bastiani, là ai limiti del deserto dei tartari...

Gli effetti speciali cinematografici

DI PIERFILIPPO SIENA

Lo "storyboard", da realizzare in fase di pre-produzione sulla base della sceneggiatura, è in pratica il disegno preparatorio di una determinata inquadratura. Nel settore degli effetti speciali, si allestiscono sempre "storyboard" comprendenti tutta una serie di informazioni che facilitano non poco il futuro lavoro di modellisti, operatori, animatori e tecnici di scena. Prendiamo come esempio una serie di inquadrature tratte da "Star Trek II: L'ira di Khan" ("Star Trek II: The Wrath of Khan", produzione Paramount Pictures), seconda pellicola della saga cinematografica di "Star Trek", diretta da Nicholas Meyer nel 1982. Nel film la U.S.S. Enterprise e l'astronave comandata da Khan, la U.S.S. Reliant, combattono una battaglia all'interno della Mutara Nebula 153.4, una particolare zona dello spazio in cui scariche e gas sono tali da rendere inefficienti gli apparati tattici e gli schermi. A causa di ciò i due vascelli si incrociano casualmente dando luogo ogni volta ad un violento scambio di colpi. L'"art director" del film Michael Minor ha così disegnato gli "story-

board" tenendo conto delle esigenze della Industrial Light & Magic, la divisione della Lucasarts Entertainment specializzata nella produzione di effetti speciali visivi.

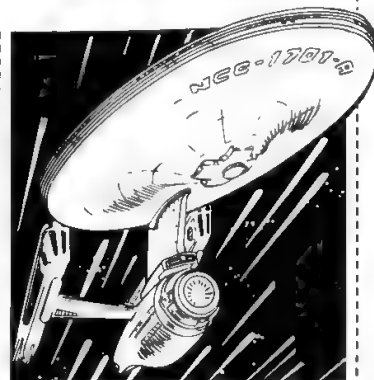
In un preciso momento dello scontro la cinepresa inquadra la superficie della Reliant, la cui forma è in pratica una "variazione" del "look" della Enterprise consistendo nel solo disco con i propulsori montati sui due lati dell'estensione dello stesso, mentre alle sue spalle sorge pian piano l'astronave dell'Ammiraglio Kirk. Dopo essersi completamente svelata agli occhi degli spettatori, l'Enterprise apre il fuoco con i siluri fotonici ed i fasatori che centrano in pieno il bersaglio provocando l'esplosione della batteria lanciasiluri e di un propulsore, che successivamente si distacca dal suo supporto, della nave di Khan.

Esaminando in dettaglio uno "storyboard" è possibile notare la presenza di vari elementi, ognuno con una sua funzione ben precisa. Il disegno illustra il tipo di inquadratura scelta e fornisce con l'ausilio di frecce alcune indicazioni sull'eventuale movimento della camera e degli oggetti presenti mentre una descrizione testuale dell'azione, collocata in

un riquadro sotto il disegno, dà altre informazioni sulla sua dinamica. In una tabellina sotto il riquadro vengono poi riportati i nomi di tutti gli elementi presenti nell'inquadratura: stelle, agglomerati gassosi colorati, astronavi U.S.S. Enterprise ed U.S.S. Reliant, raggi faser ed infine esplosioni.

Sulla stessa riga di ciascun elemento esistono un certo numero di caselline, identificate da un nome in cima ad ogni colonna, che indicano la "provenienza" dei suddetti elementi. Pertanto se le due miniature delle navi stellari vengono riprese in studio di fronte al "blue screen" verrà sbarcata la casella sotto la voce "stage". Dal momento che i raggi faser ed i siluri fotonici si realizzano mediante tradizionali tecniche di animazione bisognerà marcare con una "X" le caselle allineate con "phaser" e "photon" ed incolonnare sotto la voce "animation".

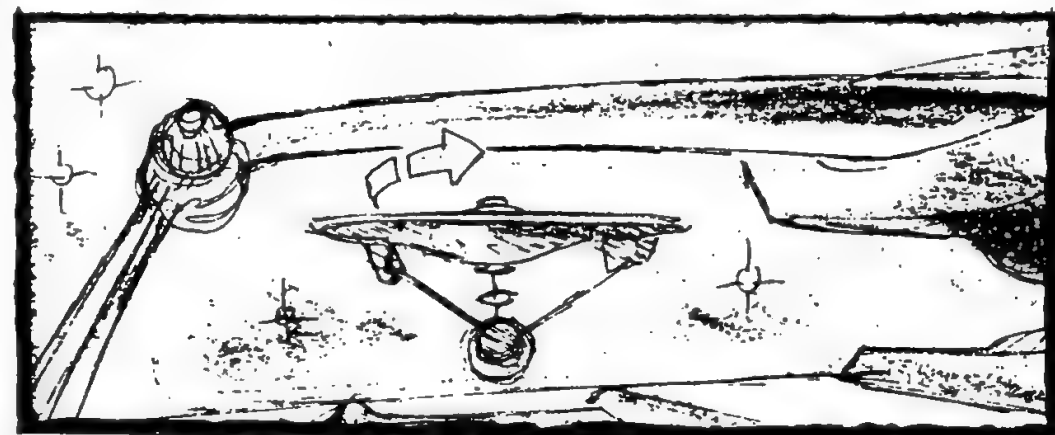
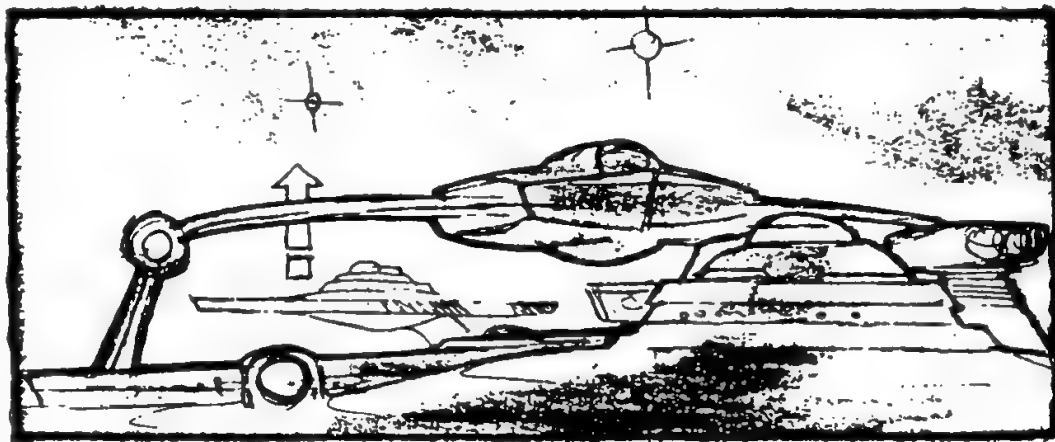
Se un particolare elemento dell'inquadratura non viene realizzato presso la Industrial Light & Magic (ILM) ma in uno studio esterno, come talune animazioni a cura della Visual Concept Engineering o della Modern Film Effects, sullo "storyboard" si marca la casella "non ILM". Questo "modus



operandi", all'ordine del giorno durante la lavorazione di superproduzioni, consente, tra l'altro, di avere una chiara visione del lavoro da intraprendere e di poter fare importanti preventivi di spesa. È inutile infatti costruire l'intera miniatura dell'interno del bacino di carenaggio spaziale, lo "space-dock" visto in "Star Trek III: Alla ricerca di Spock" di Leonard Nimoy ("Star Trek III: The Search for Spock", 1984, Paramount Pictures), se l'inquadratura sfrutta quasi sempre la medesima angolazione e non si prevede di mostrarlo interamente. Riflettendo un istante sulla complessità di alcune sequenze, ricordiamo l'attacco della flotta ribelle alla nuova Morte Nera ne "Il ritorno dello Jedi" di Richard Marquand ("Return of the Jedi", 1983, Lucasfilm Ltd.), ben si comprende la necessità di poter disporre di "storyboard" completi e corredati di un gran numero di informazioni utili.

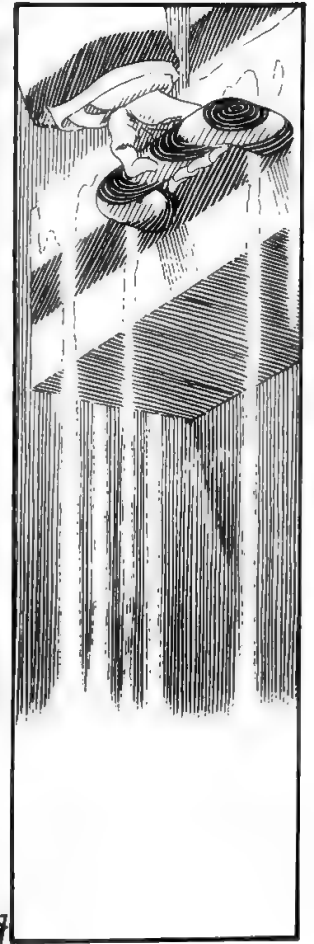
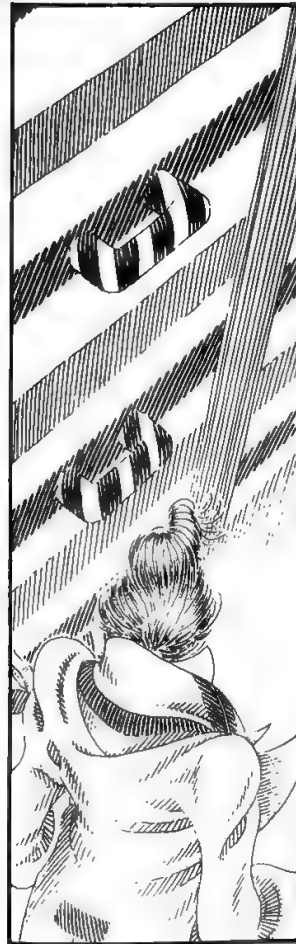
Lo splendido volume "Industrial Light & Magic the Art of Special Effects", edito negli U.S.A. dalla Del Rey Book Ballantine Books e scritto da Thomas G. Smith per commemorare i primi dieci anni di attività di quella che è stata definita la "Rolls-Royce degli effetti speciali", la ILM per l'appunto, dedica il secondo capitolo proprio al visual effects design. Di Joe Johnston, art director della ILM, e Ralph MoQuarrie, notissimo illustratore, sono presenti parecchi schizzi in bianco e nero e disegni a colori per illustrare in maniera chiara ed esauriente al lettore come si "progettano" i futuri movimenti di un caccia ribelle "A" wing che si avvicina ad un pianeta o dei quadropodi da combattimento imperiali AT-AT (All Terrain-Armored Transport) sulla superficie ghiacciata del pianeta Hoth.

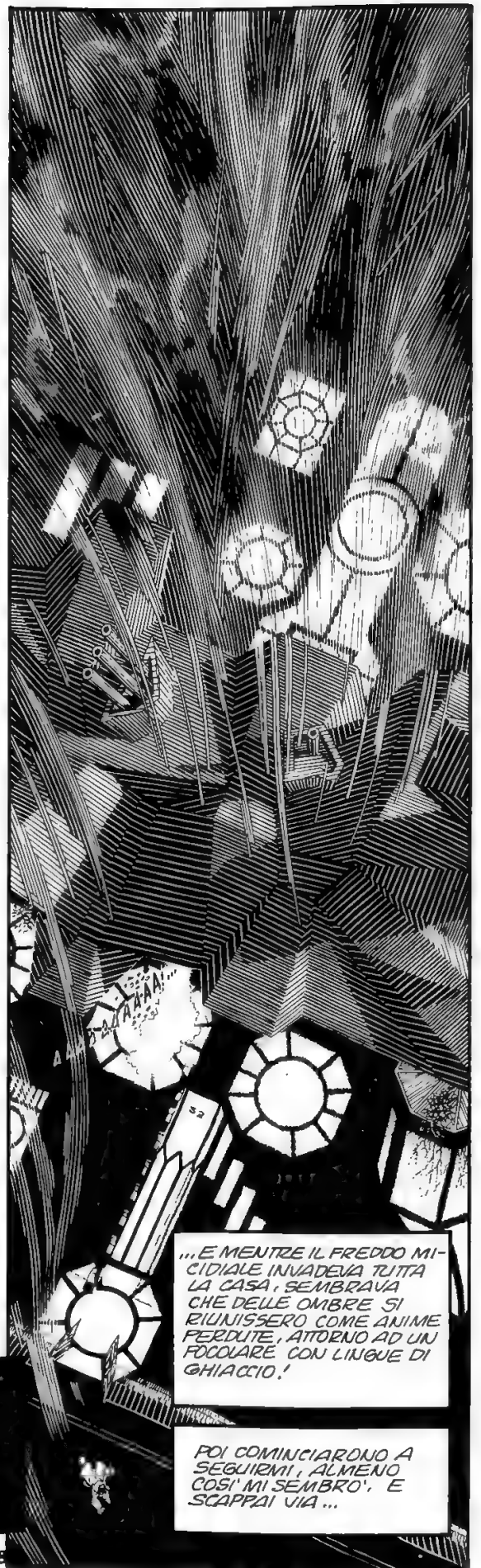
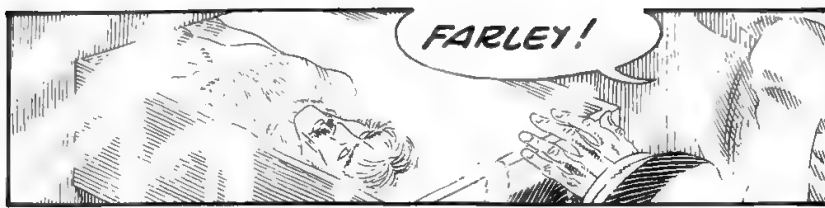
In un'industria cinematografica tecnologicamente avanzata, quale quella statunitense, disegnatori di provata capacità possono realmente vedersi impiegati con successo in numerosi settori che spaziano dalla "computer animation", alla scenografia ed agli effetti speciali visivi.

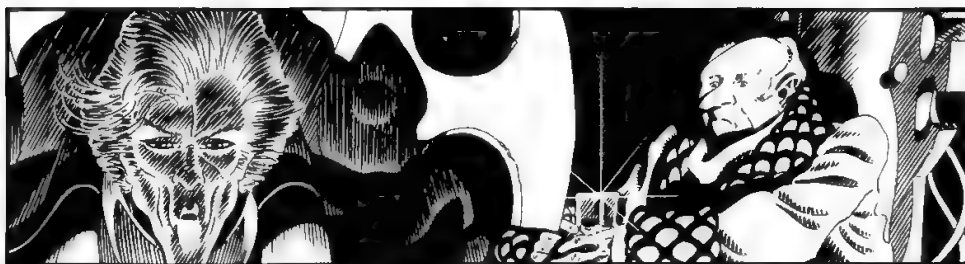
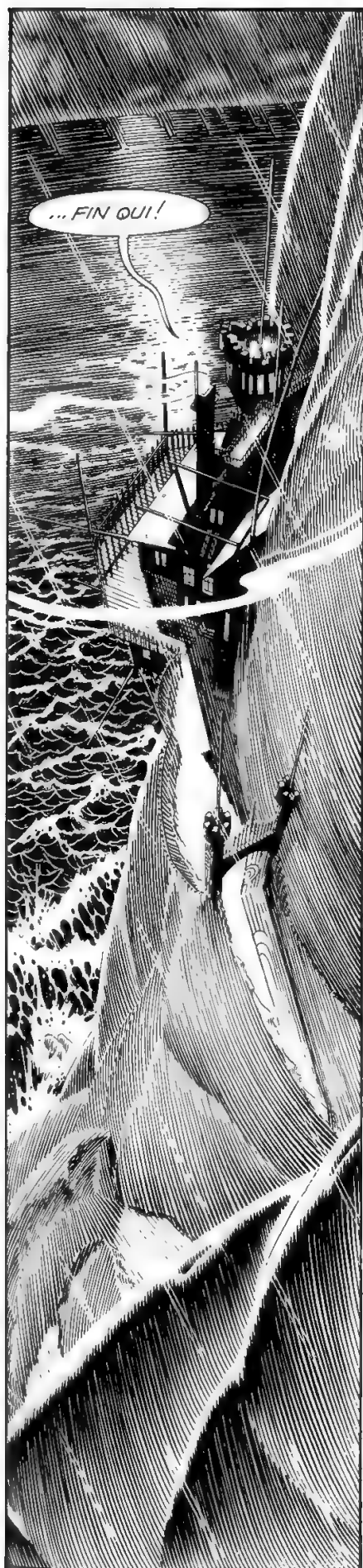


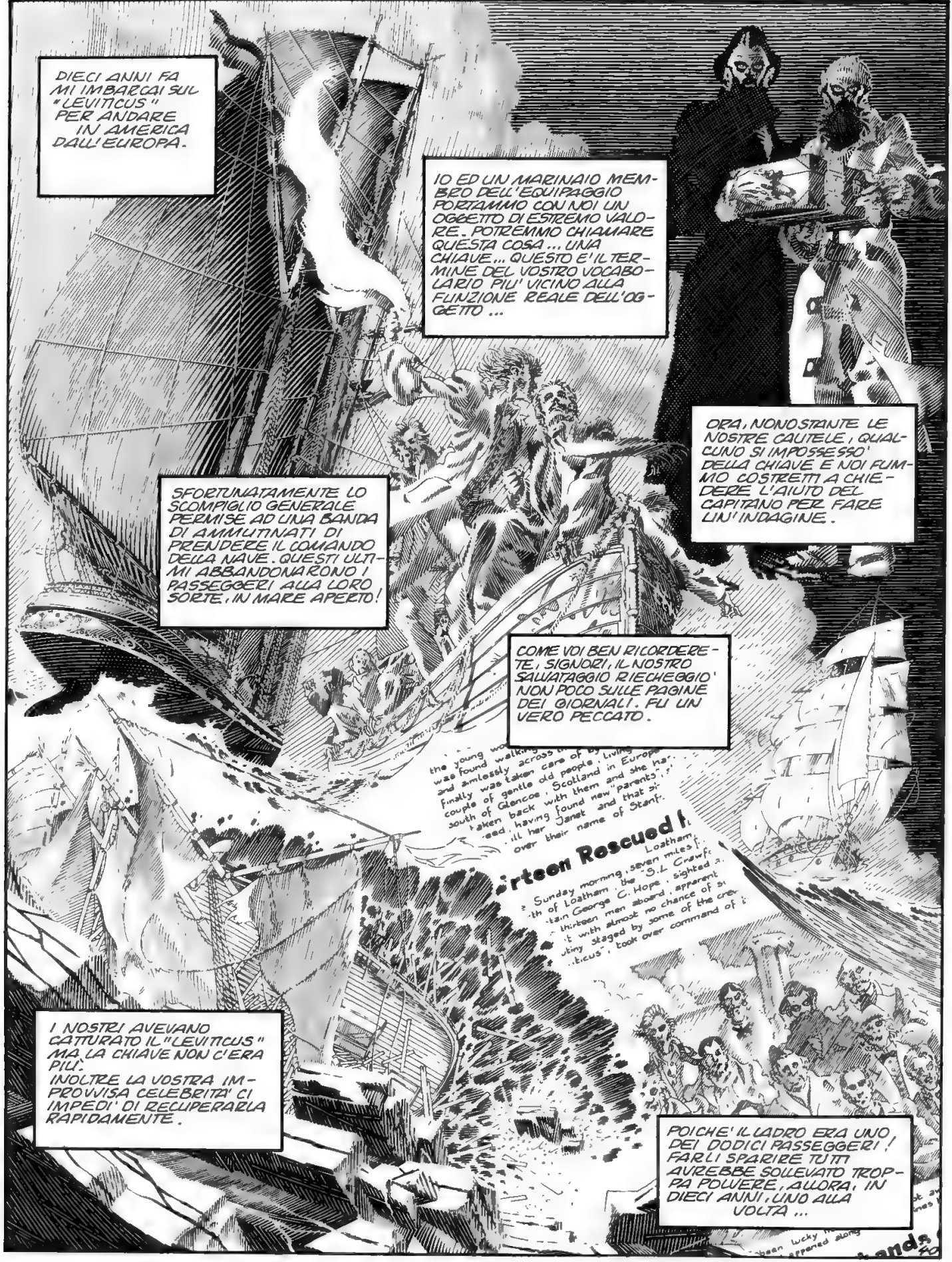












DIECI ANNI FA
MI IMBARCAI SUL
"LEVITICUS"
PER ANDARE
IN AMERICA
DALL'EUROPA.

IO ED UN MARINAIO MEM-
BERO DELL'EQUIPAGGIO
PORTAMMO CON NOI UN
OGGETTO DI ESTREMO VALO-
RE. POTREMMO CHIAMARE
QUESTA COSA... UNA
CHIAVE... QUESTO E' IL TER-
MINE DEL VOSTRO VOCABO-
LARIO PIU' VICINO ALLA
FUNZIONE REALE DELL'OG-
GETTO ...

SFORTUNATAMENTE LO
SCOMPILIO GENERALE
PERMISE AD UNA BAN-
DA DI AMMUTINATI DI
PRENDERE IL COMANDO
DELLA NAVE. QUESTI UL-
TIMI ABBANDONARONO I
PASSEGGERI ALLA LORO
SORTE, IN MARE APERTO!

ORA, NONOSTANTE LE
NOSTRE CAUTELE, QUAL-
CUNO SI IMPOSSESSO'
DELLA CHIAVE E NOI FUM-
MO COSTRETTI A CHIE-
DERE L'AIUTO DEL
CAPITANO PER FARE
L'INDAGINE.

COME VOI BEN RICORDERE-
TE, SIGNORI, IL NOSTRO
SALVATAGGIO RIECHIEGGIO
NON POCO SULLE PAGINE
DEI GIORNALI. FU UN
VERO PECCATO.

the young woman
was found walking
and aimlessly across the
finally was taken care of by living
couple of gentle old people, in Europe
south of Glencoe, Scotland and she had
taken back with them "parents"
ed, having found new "parents"
... her Janet and that si-
... their name of Stan-

Thirteen Rescued!

Loatham
Sunday morning, seven miles
th of Loatham, the "S.L. Crawford"
tan George C. Hope, sighted a
thirteen men aboard, apparent-
ly with almost no chance of si-
culty staged by some of the crew
"Leviticus", took over command of it

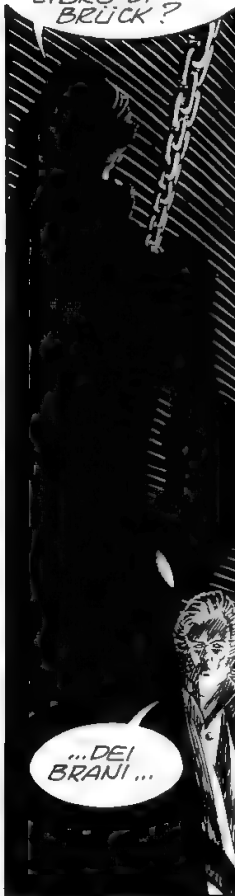
I NOSTRI AVEVANO
CATTURATO IL "LEVITICUS"
MA LA CHIAVE NON C'ERA
PIU'.
INOLTRE LA VOSTRA IM-
PROVISA CELEBRITA' CI
IMPEDI' DI RECUPERARLA
RAPIDAMENTE.

POICHE' IL LADRO ERA UNO
DEI DODICI PASSEGGERI!
FARLI SPARIRE TUTTI
AVREBBE SOLEVATO TROP-
PA POWERE, ADORA, IN
DIECI ANNI, UNO ALLA
VOLTA ...



PER
UNA... CHIAVE?
MA PERCHE' ?
PER CHI ?

LA CHIAVE DI UN
MONDO, STONE!
NON HA LETTO IL
LIBRO DI
BRÜCK ?



...DEI
BRANI ...

ERA TANTO VICI-
NO ALLA VERITA'
CHE SIAMO STATI
COSTRETTI AD ELI-
MINARLO ED A
"CONVERTIRE" SUO
FIGLIO ALLA
NOSTRA CAU-
SA...



SUO FIGLIO ?
BRÜCK, IL VICI-
NO ? MA QUEL
LIBRO E' VEC-
CHIO DI DUE
SECOLI !!



NON SARA' MAI IN
GRADO DI CAPIRE
LA VERITA' ! NON
SARA' MAI IN GRADO
DI COMPRENDERE
I BISOGNI DI UN ES-
SERE MILLE VOLTE
SUPERIORE ALL'UO-
MO, E PER IL QUALE
DECINE DI NAVI
ED EQUIPAGGI
HANNO DOVUTO ES-
SERE SACRIFICATI !
NON POTRA' MAI
CAPIRE LA NATURA
DI UN ESSERE
SIMILE !



MA ADESSO BASTA
PERDERE TEMPO ! CHI
DI VOI DUE HA LA
CHIAVE ?

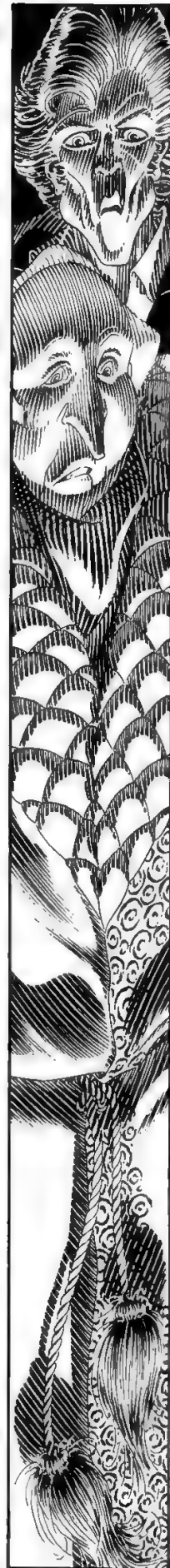
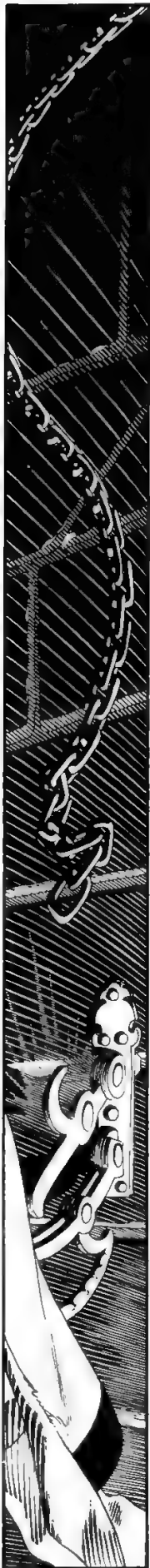


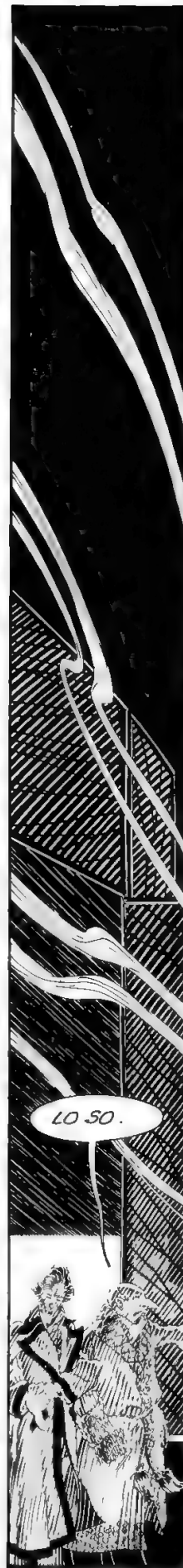
UN'ULTIMA
DOMANDA...

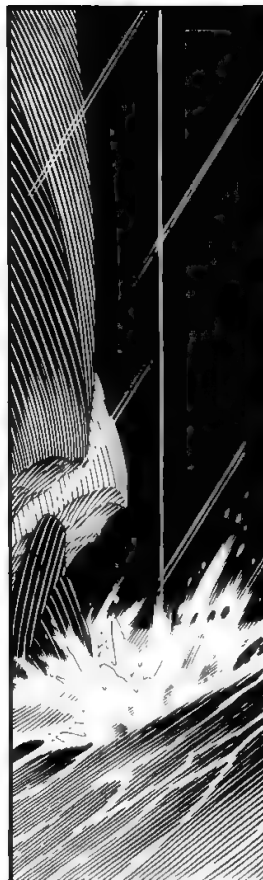
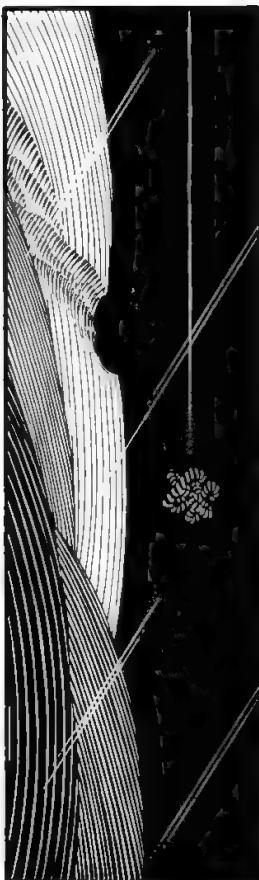
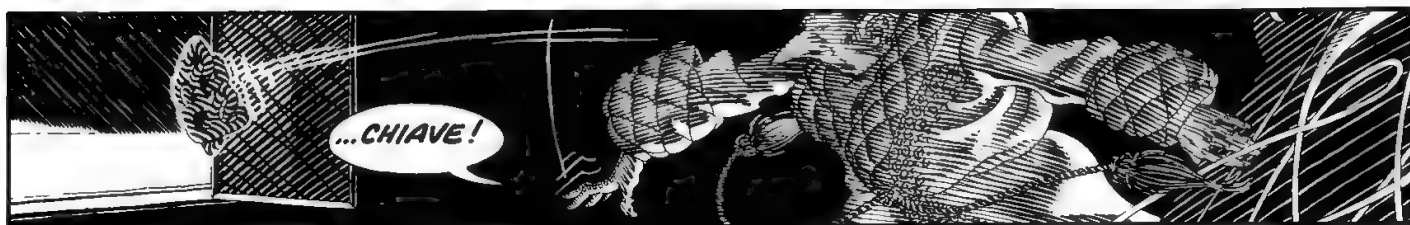
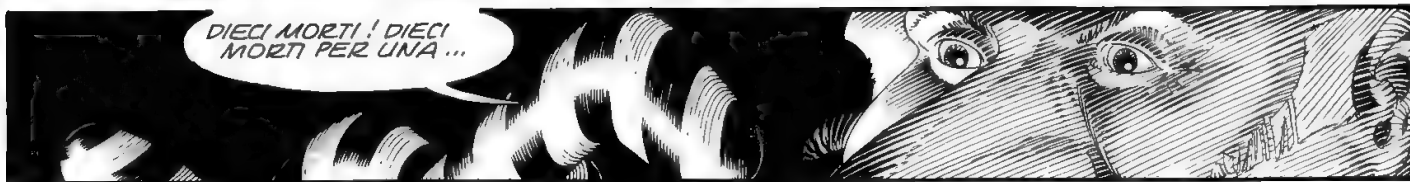


PERCHE' LEI, UN UOMO,
TRADISCE I SUOI
SIMILI ?







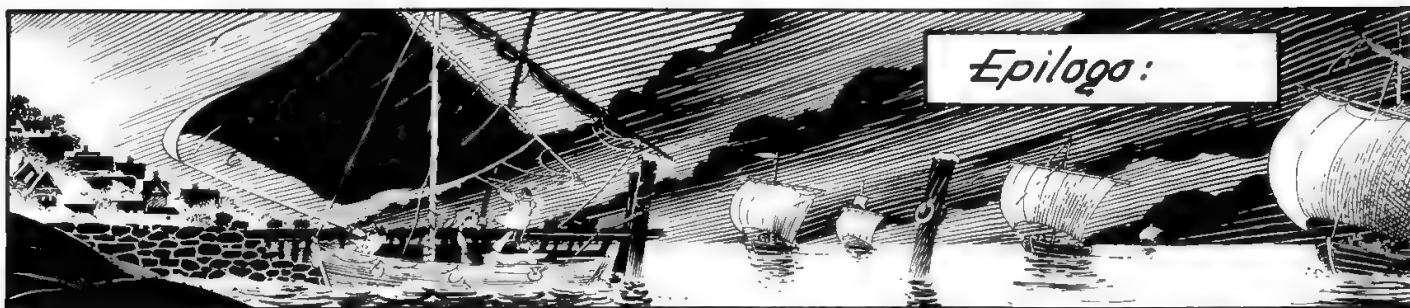


CROMWELL STONE HA ROTTO
COL PASSATO. LA SUA VITA, IL
SUO DESTINO SARANNO LEGATI
PER SEMPRE A QUELLA TER-
RA, INFESTATA DI ESSERI
INIMMAGINABILI. UN LUGO
MALEDETTO, DOVE SI
ERGE UNA CASA FREDDA
E BUIA ...



NOI SIAMO GLI
UNICI DUE SOPRAV-
VISSUTI.
DUE SU TREDICI ...
TREDICI ? O DODI-
CI ?... CHE IMPOR-
TA ...





Epilogo:



ECCO IL FIGLIO DEL
CAPITANO PARTHINGTON!
POVERO
RAGAZZO!



COME PUO' VIVERE
DA SOLO NELLA CA-
PANNIA DI SUO
PADRE?



E' UN DURO COME
DEL RESTO LO ERA
LUI! TOCCA A TE,
OGGI?



SI! E' TI DIRO', TUTTE
LE VOLTE CHE E' TOC-
CATO A ME MI HA
FATTO BENE!



EHI, PICCOLO! ECCO
LA TUA CENA!



ASPETTA, PICCOLO!
OGGI HO TROVATO
UNA COSA NELLE
MIE RETI...



NON TI CHIEDERE
COSA SIA.
GIOCACI!



GRAZIE!



PUBBLICITÀ DA FANTASCIENZA

Cai la fantascienza è entrata in buona parte dei messaggi pubblicitari; più o meno direttamente, il "modello" fantascientifico sta guadagnando spazio diventandone parte integrante. A questo punto può avere qualche interesse vedere come e cosa viene proposto al pubblico.

Gli investimenti pubblicitari in Italia nel 1991 hanno raggiunto i 7.338 miliardi, di cui 3.872 riguardano la TV. Per quotidiani e periodici la cifra è stata di 2.561 miliardi. Poiché la quota televisiva rappresenta il 53% e parte della pubblicità su carta deriva da proposte video, ci soffermeremo sui "consigli" che ci bombardano dal piccolo schermo, il quale, non occorre ricordarlo, è un *topos* classico della fantascienza e quindi le due "cose" si alimentano a vicenda.

Per queste note ho usato un titolo volutamente ambiguo: esso può essere interpretato nei due modi che riflettono appunto la presenza fantascientifica nel campo preso in esame. Cominciamo con il primo significato: Pubblicità da Fantascienza nel senso di pubblicità **derivata** dalla fantascienza.

Dobbiamo tener conto innanzitutto dell'apporto occulto, quello cioè che sta dietro le quinte e che difficilmente viene preso in considerazione dallo spettatore medio in quanto "non si vede". Intendo parlare dei mezzi tecnologici che hanno fatto diventare di routine situazioni straordinarie appartenenti a un quotidiano parallelo a quello reale; permeando di fantascientifici modelli di una normalità che normale non è, hanno creato una realtà altra.

Questo straniamento riguarda non solo lo spazio ma anche il tempo, così scansioni dal ritmo robotico raccontano in trenta secondi una storia completa, suggestionando e condizionando le regole della comunicazione (vedi cinematografia e letteratura). La componente tecnologica si è talmente imposta nel messaggio pubblicitario da relegare a volte in un angolo lo stesso sponsor per il quale lavora, dirottando l'attenzione sulla veste con la quale il prodotto viene presentato, e provocando confusione con altri prodotti di uguale natura ma di marca diversa. Se alla tecnologia affianchiamo la professionalità di *executive*, *creative* e *art director*, *copywriter*, fotografi, *stunt*, *truka* ed effetti vari, ci troviamo di fronte a raffinatezze tali da chiederci se ne vale la pena dato il numero di telespettatori con tempo e facoltà di ap-

prezzarle in giusta misura.

Ho voluto sottolineare questi aspetti perché, con la tecnologia e la professionalità di cui disponiamo, si potrebbe ottenere pubblicità dichiaratamente fantascientifica di grande valore estetico e di contenuto, offrendo nel contempo a un pubblico vastissimo una fantascienza di alta spettacolarità ma matura e al di fuori e al di sopra degli stereotipi. Ho l'impressione però che lo spazio destinato a una produzione del genere si trovi schiacciato tra due estremismi: banalizzazione (che mantiene il consolidamento di uno stereotipo infantile) e sofisticazione (le cui sottigliezze vengono recepite ed apprezzate da una esigua élite, *target* a cui il messaggio pubblicitario non è programmaticamente destinato).

Lasciamo perdere la prima categoria rappresentata da ferri da stiro, astronave *et similia*, e soffermiamoci sulla seconda. Qui troviamo di rado un prodotto esclusivamente e dichiaratamente di fantascienza che non si rifaccia a *topoi* resi celebri dal cinema. Intendiamoci, va benissimo. Ci fa senz'altro piacere assistere a un video di fantascienza bello e professionalmente valido, anche se la derivazione da un *cult movie* è trasparente o sottilmente occulta. Il punto che però vorrei sottolineare è un altro: sarebbe ancora più gratificante assistere ad un *spot* altrettanto valido ma originale, senza agganci a fratelli maggiori.

E qui arriviamo a uno degli aspetti essenziali della questione. Per ottenere questo prodotto bisogna che un certo tipo di fantascienza **appartenga** ai creativi, sia **sentito** da coloro che

ho menzionato prima e che formano l'*équipe* di produzione. Ma trovare una "coscienza fantascientifica" che non sia quella degli stereotipi al di fuori degli addetti ai lavori è difficile. Inoltre, qualora tale possibilità esistesse, il prodotto risultante verrebbe accettato con difficoltà se privo di supporto trainante come, appunto, un successo cinematografico le cui componenti "vendono" a scatola chiusa perché fanno moda.

Passiamo al secondo significato del titolo: Pubblicità da Fantascienza nel senso di pubblicità come "roba da fantascienza". Una grossa occasione si è presentata l'anno scorso, quando la Coop ha commissionato la sua campagna pubblicitaria a Woody Allen e questi ha scelto la chiave dichiaratamente fantascientifica per uno degli *spot*. Conosciamo Woody Allen per il suo valore artistico, la sua ironia, l'estraneità a schemi di facile e immediato impatto. Non essendo opportuno per lui ispirarsi a opere di colleghi, doveva optare per l'originalità. Ed è sintomatico come anch'egli abbia lavorato recuperando *topoi* appartenenti alla profantascienza così ben consolidata nella massa distratta, con tanto di dischi volanti a cupoletta centrale e marziani squamosi monocli e coniformi.

Dei tre *spot* presentati finora (al momento in cui scrivo queste note), questo è il più piatto, il più banale, privo dell'ironia e del ribaltamento dei ruoli presenti negli altri due (un'avventura extraconiugale che si trasforma in un bacio a una mela, prodotti di macelleria elevati a pezzi d'autore esposti in gallerie d'arte). Probabilmente, non potendo usufruire di idee di deri-



vazione e non riuscendo o non volendo proporre idee originali di rottura (chissà se e in quale misura ha pesato il parere del committente) si è ripiegato sul *cliché*, cioè sul sicuro.

Obiettivamente, non credo siano stati molti i telespettatori che si sono sentiti "traditi" dalla *performance* del Nostro. Altrettanto obiettivamente mi rendo conto che queste opinioni non possono far testo, in quanto espresse da un "addetto ai lavori" che ha sempre guardato alla fantascienza come al *medium* più adatto per rappresentare l'uomo oggi con occhio disincantato sul domani, e questa visione, per quanto nobile, non rientra nelle tavole della legge che impongono analisi di mercato, *target* mirato, *audience*, profitti: guai a sbagliare. E un modello fantascientifico di frontiera può essere accettato solo se inserito nella scia di un modello già collaudato (**2001 Odissea nello spazio** e **Blade Runner** continuano ad essere saccheggianti, in modo più o meno palese, per ambientazioni, inquadrature, *character*, colonne sonore...), oppure non resta che rifugiarsi nel *cliché*, ciò che la massa è stata indottrinata a considerare fantascienza per antonomasia.

Non sarebbe stato male che Woody Allen avesse firmato una piccola rivoluzione nella pubblicità fantascientifica TV. Nel cinema è già successo due volte: Stanley Kubrick ha spazato d'un colpo l'immagine di astronave a forma di siluro, cancellando un'assurda aerodinamicità per imporre la forma nuda della macchina (per limitarci a una sola componente figurativa e lasciando altri aspetti filosofico-esistenziali); Ridley Scott, a sua volta, ha imposto tra l'altro una concezione di mix metropolitano della quale non si può più non tener conto.

E se un domani la rivoluzione per il piccolo schermo fosse proprio *made in Italy*, uno dei Paesi più idonei a coniugare tecnologia e cultura? Non oso pensarlo, una mera idea da fantascienza.

G.d.T.

Per chi si occupa di fantascienza da trent'anni, da quando iniziarono a uscire regolarmente racconti italiani e si formò il primo fandom, cioè da quando la science fiction e la fantasy erano stupidaggini per un gruppo di eccentrici, la diffusione attuale dei modelli, dei luoghi comuni, dei topoi di questi generi letterari ha a dir poco dell'incredibile. Film di successo, serie televisive, videogiochi e giochi di ruolo, libri-games, pubblicità stampata e visiva, slogan, spettacoli, coreografie, riferimenti culturali e modi di dire: basta guardarsi intorno, farci un po' caso, e si riscontreranno dappertutto riferimenti minimi e massimi ai cliché fantastici e fantascientifici. Dalla "fantascienza" (come la definì Mike Bongiorno) alla materia per dotte discussioni e saggi impegnati, dal ghetto per ragazzini disadattati al fenomeno di massa, dal ripudio alla totale accoglienza. E senza dubbio un lungo cammino che però ha non solo aspetti positivi ma anche negativi, proprio per il pericolo di far ritenere ed accettare come science fiction e fantasy soltanto i suoi aspetti più ovvi, più commerciali, più eclatanti.

Uno dei media che ha contribuito a far uscire la fantascienza dal ghetto è senza dubbio la pubblicità, con un doppio circuito di ricaduta degli effetti. Abbiamo chiesto di intervenire su questo argomento a Renato Pestriniero, oggi senza dubbio il nome più noto della fantascienza italiana, e di cui L'Eternauta ha già ospitato un racconto fantastico, il quale da tempo parallelamente alla narrativa si occupa di science fiction anche come saggista con vari interventi centrati in particolar modo su problemi di attualità. Come è lo spot pubblicitario di Woody Allen da cui traggono lo spunto queste sue considerazioni.



QUEL CHE ACCADDE NELLO STUDIO 3

«**K**haled, così gli astronomi hanno battezzato la cometa che "sfiorerà" questa sera il nostro pianeta a meno di un milione di chilometri. Si prevedono fenomeni astrali come aurore boreali e forti disturbi alle telecomunicazioni. Alcuni scienziati, in accordo con gli storici, ritengono che Khaled sia la stessa cometa che fu osservata nei cieli di tutta Europa nei primi mesi del 1314».

Spensi l'autoradio contrariato. Da qualche mese non si parlava d'altro. Anche la pubblicità si era appropriata della cometa per vendere detersivi, schiume da barba e pannoloni.

Avevo altre gatte da pelare io, che non pensare alle comete! Ma come diavolo era venuto in mente a quel maniaco del regista Antonelli di fare la parodia della scena finale di **Indiana Jones e l'ultima crociata**? Già, quella in cui si vede il "cattivo" morire "disidratato" come una prugna secca dopo aver scelto tra tante coppe il Graal sbagliato!

Be', Antonelli si era messo in testa che dovevo trovargli qualche centinaio di coppe di varia fattura, l'una differente dall'altra, con le quali disseminare il pavimento e l'arredo della scena, per la gag dei tre comici del gruppo "Gli Esasperati", tre figure di guitti demenziali che, grazie alla televisione e al regista Antonelli, erano stati "pompati" come gli iniziatori di un nuovo genere di comicità.

«Mi raccomando», aveva tuonato Pelloni, il direttore di produzione, «registriamo questo pomeriggio alle 16. Se manca la roba, Antonelli ferma lo studio. E lo sai quanto costa al giorno all'Azienda uno studio fermo?!».

«35 milioni», risposi, «ma non chiedeteli a me...». Perdere

35 milioni era poca cosa per l'Azienda, ma quello che intendeva dire Pelloni era ben altro: se tornavo a mani vuote, niente rinnovo del contratto per la prossima produzione. Si trattava di una vera e propria intimidazione mafiosa.

Sapevo che c'era una sola persona al mondo in grado di aiutarmi: Serafino, un ex macchinista di scena, che da qualche tempo, con spirito imprenditoriale, aveva intrapreso l'attività di noleggiatore per il cinema e la televisione, indebitandosi fino al collo col vecchio Ezechiele Vivanti, un commerciante di origine ebraica che nella sua lunga carriera aveva fornito materiale scenografico alla maggior parte delle produzioni cinematografiche del nostro paese e dal quale aveva rilevato la quasi totalità degli immensi magazzini che possedeva.

Perciò, da quando Vivanti aveva rimesso i remi in barca, Serafino costituiva l'unica ancora di salvezza per arredatori, trovarobe e scenografi.

«Ciao Alvaruccio. Che, ti serve un sarcofago egizio con mummia incorporata?» mi apostrofò Serafino mentre stava armeggiando insieme a due operai nella speranza di rimettere in funzione il meccanismo di una "mummia vivente".

«Magari fosse solo la mummia! Quel pazzo di Antonelli mi ha chiesto qualcosa come 300 coppe di metallo, possibilmente dorate o argentate, una differente dall'altra, per oggi alle 16».

Serafino mi guardò divertito.

«Me l'avevano detto che era un alcolizzato... Ma quante cantine deve scolare con tutti quei bicchieri! Be', t'è andata bene, Alvaruccio, ieri ho fatto l'ultimo carico dal vecchio Ezechiele. È ammalato, soffre di cuore e non esce più di casa. Mi ha chiamato il figlio Guglielmo, quello che ha il vizio del gioco, dicendo che c'era un magazzini-

no nel seminterrato che il padre aveva sempre tenuto chiuso a chiave, ma che doveva essere pieno di roba e che se gli davo una certa cifra, mi cedeva tutto.

Abbiamo lavorato più di un'ora per forzare la serratura, poi alla fine siamo riusciti ad entrare. Lo scantinato era stipato di alambicchi, storte, serpentine, mortai e fornelli e, su di un lungo scaffale a muro, ricoperti di polvere e ragnatele, c'era un numero incredibile di coppe, calici e bicchieri di tutti i tipi.

Gli ho staccato un bell'assegno e ho portato via tutto. Guarda, puoi trovare l'intero carico nel cortile, l'ho scaricato dal camion poco fa. Vai e serviti pure e... attento al tetano!».

Serafino aveva ragione, nel cortile c'era una montagna di paccottiglia ammucchiata in una miscellanea da far girare la testa.

Mi rimboccai le maniche e mi posi al lavoro.

Faticai per più di tre ore, ma alla fine, sudato e coperto di polvere e ragnatele da capo a piedi, potei contare 325 coppe di metallo di diversa fattura. Adesso avevo appena un'ora per raggiungere gli studi televisivi e allestire la scena.

Per quel giorno l'Azienda avrebbe risparmiato i suoi 35 milioni. Giunsi al centro di produzione con una buona mezz'ora di ritardo. Per far prima entrai con l'auto dalla porta carraia fin dentro allo studio, ma trovai una calma insolita.

Non c'era nessuno, tranne Peppe, il macchinista di scena che se ne stava dietro ad uno "spezzato" a fumarsi beatamente un "toscano". Di Antonelli poi e della sua banda, nessuna traccia.

«Stasera va in onda la cometa!» esclamò Peppe con la solita flemma. «Ti cerca il direttore di produzione...».

«Che vuole?».

«Si fa festa...».

Peppe ammiccò, indicando verso l'ufficio della produzione.

Il cast al completo si era infatti trasferito da Pelloni: comici, cantautori, ballerini, *soubrettes*, cabarettisti, funzionari e programmiste e, nel bel mezzo, Antonelli in camicia hawaiana che, tra un bicchiere e l'altro di *whisky*, armeggiava intorno ad un grosso telescopio.

«La registrazione è rimandata a domattina...» bofonchiò Antonelli. «Grazie ai buoni uffici del nostro onnipotente Pelloni, questa sera si va tutti in cima alla torre dei ripetitori per il "Cometa party". Sei invitato anche tu».

Strozzai in gola una serie di imprecazioni. Fissai con aria di sfida ed insieme di compassione Pelloni che, evitando il mio sguardo, fingeva di consultare con noncuranza la rubrica telefonica.

«No, grazie. Preparo lo studio per domani e poi me ne vado a casa. Sono molto stanco, buona sera e buon divertimento a tutti».

«E la cometa?» esclamò con meraviglia Antonelli.

«Ne hanno tanto parlato in questi ultimi mesi che è come se l'avessi vista cento volte. Non m'interessa più».

Voltai i tacchi e mi avviai verso lo Studio 3.

Lo trovai deserto; naturalmente anche Peppe se n'era andato. Una volta tanto potevo lavorare con calma, senza l'assillo di tutta quella gente di spettacolo un po' spostata che ti girava intorno con le richieste ed i suggerimenti più assurdi.

Cominciai a distribuire le coppe prima sui mobili, quindi sul pavimento spolverandole una ad una. Ce n'erano di molto belle, perfette imitazioni di ogni epoca: medievali, romane, greche, egizie, alcune ornate con finte pietre dure, ma così ben contraffatte da lasciare il dubbio che fossero autentiche.

«Il Santo Graal...» Fu un sussurro lieve, che sfiorò impercettibilmente le mie orecchie, accompagnato da una sinfonia dolce, appena accennata.

«C'è qualcuno in regia che si diverte alle mie spalle... Qui nessuno ha voglia di lavorare!» imprecai tra i denti.

Una mano mi toccò sulla spalla: «Ciao Alvaruccio...».

Sussultai; credevo di essere solo. Mi voltai di scatto e vidi davanti a me il vecchio Vivanti.

«Ohi, non ti spaventare!».

«Ma che fa qui? Non pensavo di vederla, la sapevo mala-



to...».

«Ora sto meglio, è passato tutto. Sono venuto per salutarti... e per riprendermi una cosa. Anzi mi sono permesso di farlo quando tu non c'eri...».

«Che cosa?».

«Questa», disse mostrandomi un sacchetto di velluto rosso chiuso da un cordoncino.

«E che c'è dentro?».

«Il Santo Graal».

Sorrisi divertito: «Non è il solo, ce ne sono più di trecento qui. Suo figlio li ha venduti tutti a Serafino».

«Lo so, poteva venderli tutti, tranne questo, che è quello vero».

Allungai la mano per toccare il sacchetto, ma Vivanti si ritrasse.

«Solo io posso vederlo...».

«Se è per questo, l'ho visto anch'io!».

«Sì, ma tra tanti altri. E come se non avessi visto niente!».

Aveva ragione. Posai gli occhi sulle trecento e più coppe che erano davanti a me, per capire quale mancasse, ma niente da fare, non c'era caso che mi rammentassi.

«Lei Vivanti mi mette in un bel guaio. Se Serafino si accorge che manca una coppa, finisce che me la devo ripagare io».

Vivanti rimase un attimo a pensare, quindi tolse di tasca un piccolo involto di carta.

«Tieni, eccoti risarcito!».

Estrasse dall'involto una piccola pietra scura, dall'aspetto spugnoso e dalla consistenza della pomice e me la consegnò.

«E mezzo mattol, pensai e trattenni il riso a malapena.

Presi la pietra e me l'infilai in tasca col proposito di gettarla via alla prima occasione.

«Ora si è fatto tardi e debbo salutarti. Chissà se ci rivedremo ancora?...».

«Perché no? Dove ha intenzione di andare?».

Sorrise: «Forse dove indica la cometa...».

Mi strinse la mano e se ne andò.

M A S T A N T V O N O



Che strano, mentre si allontanava sentii ancora quel susurro e quella musica inafferrabile. Poi più nulla.

Mi sedetti un attimo a riflettere. Conclusi che forse era il caso di smettere un attimo di lavorare e di andare al bar a prendere qualcosa di fresco. Il caldo e lo stress possono giocare brutti scherzi.

Uscii dallo Studio 3 e respirai a pieni polmoni.

Vidi Pelloni che mi si faceva incontro con la solita aria melensa e per di più un po' alticcio: «Sai Alvaruccio, il Maestro ci ha ripensato. La scena del Santo Graal con si fa più; ne parlavamo poco fa al "Cometa party". A proposito che spettacolo ti sei perduto... Be', domani riporta tutto a Serafino».

Il primo istinto fu di uccidere quell'uomo insulso insieme a quel mostro di Antonelli che lo manovrava come un fantoccio e non so quale forza mi trattenne dal farlo. Riuscii anzi a dissimulare il risentimento in un ampio sorriso: «E' meglio così; non sarebbe stata un gran che come *gag*!».

Pelloni non replicò. Mi allentò una pacca sulla spalla e mi lasciò in mezzo al corridoio come un fesso.

Due giorni dopo fui convocato nel suo ufficio.

«Bisogna che tu faccia più attenzione in futuro», esordì.

«Serafino ci ha addebitato una coppa. Ecco la fattura: sono duecentomila lire. Lui afferma di averne consegnate 325 e che ne sono rientrate 324...».

«Be' Pelloni, a questo punto è bene che ti spieghi. Sai, ieri pomeriggio è venuto in studio il vecchio Vivanti e, tanto ha detto e tanto ha fatto, che ha voluto indietro una coppa, forse per ricordo, visto che ormai ha venduto tutto a Serafino, e io non gli ho saputo dire di no».

«Inventane un'altra», replicò Pelloni battendo i pugni sulla scrivania. «Vivanti è morto l'altro ieri mattina alle dieci, di infarto. Non vedo come poteva trovarsi qui vivo e vegeto il pomeriggio dello stesso giorno, per di più a razzolare tra la sua paccottiglia!».

Rabbrivii. «Già non è possibile...».

«Allora», incalzò Pelloni, «visto che hai fatto il furbo, la fattura l'addebitiamo a te. Contento?».

Non replicai. Avevo le gambe molli e un vuoto nella testa.

Abbassai gli occhi ed uscii confuso dall'ufficio di Pelloni. Mi avviai verso l'automobile imprecaando contro Antonelli e la sua banda di svitati. Infilai la mano in tasca per estrarre le chiavi, ma le dita incontrarono un oggetto dalla superficie ruvida e informe.

Che diamine era? Già, quasi me ne dimenticavo, il "sasso" di Vivanti: il guadagno di due giornate di lavoro!

Che strano però, non ricordavo che la minuscola pietra emanasse quell'idecifrabile riverbero iridato... E fu solo la prima trasformazione che subì, perché pochi attimi dopo si era già tramutata in oro.

A distanza di anni non so ancora quali poteri nasconda in sé quel sassolino, né se possieda veramente la proprietà di cambiare in oro i metalli vili.

Ma non crediate che sia stato quello il mutamento che più mi sbalordì.

Quando mai, infatti, avrei trovato il coraggio di dire addio a quella vita randagia alla quale ero ormai abituato da anni, proprio io, che fino a qualche tempo prima andavo a mendicare lavoro da un produttore all'altro?

Solo in quel momento fui in grado compiere il grande passo, con tutta naturalezza, senza angosce né rimpianti.

Il giorno successivo abbandonai Antonelli e tutti quelli come lui. Per sempre.

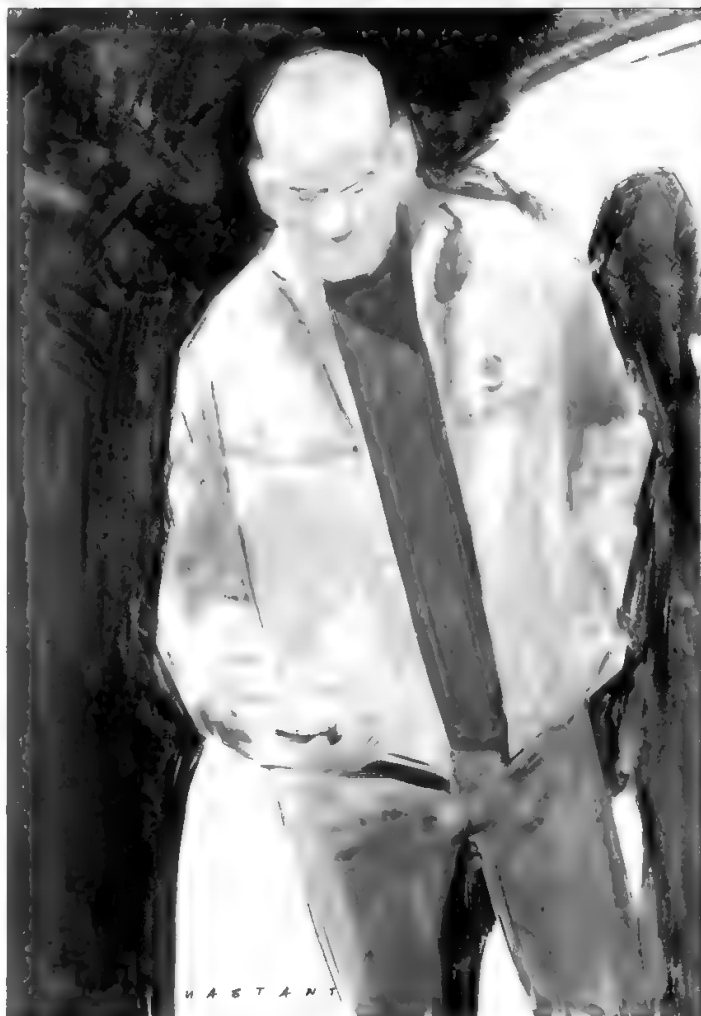
Qualcosa che conoscevo solo per averne sentito parlare in termini beffardi, mi aveva appena sfiorato altrettanto beffardamente, senza neanche regalarmi la percezione della sua immagine.

Ma questo era bastato a modificare profondamente la mia vita, liberandola dalle pastoie opprimenti del cinismo e del conformismo e quella piccola pietra, diventata oro, era forse il simbolo più tangibile di questo cambiamento.

Mario Farneti

© dell'autore

Illustrazioni di Corrado Mastantuono



Mario Farneti è nato nel 1950 a Gubbio. Dopo aver vissuto a Fano, si è stabilito a Roma da otto anni con moglie e figlio. Giornalista, collabora a settimanali, agenzie stampa, alla RAI e a emittenti private (negli Anni Settanta è stato tra gli ideatori di una delle prime televisioni commerciali italiane). È esperto di storia dell'arte e di archeologia: figlio di antiquari, per un certo periodo è stato antiquario lui stesso. A livello giornalistico si è specializzato in problemi vaticani. Tra le sue pubblicazioni: **L'antica arte del ferro** (1982), **Nel segno della pace** (1986), **Le origini di Gubbio** (1988), **Il pane dei re** (1989). Ha esordito nella narrativa fantastica entrando nella finale del Premio Tolkien 1989. È poi giunto terzo alla edizione 1991 rivelandosi uno degli autori più promettenti del momento.

Nelle sue storie Mario Farneti privilegia la banale quotidianità del mondo attuale in cui esplode all'improvviso il fantastico secondo la concezione di Roger Caillois. Ma questo fantastico è spesso, secondo quanto ha spiegato Mircea Eliade, il camuffamento del Sacro che si presenta sotto le spoglie più dimesse possibili. Così avviene in **Cantaride**, il racconto giunto terzo al Premio Tolkien 1991, è così è per **Quel che accadde nello Studio 3**, ambientato nel mondo prosaico e scettico delle produzioni televisive: all'improvviso, quando meno te lo aspetti, nelle forme più inusitate e imprevedibili, si può manifestare l'Assoluto. Con uno stile cronachistico, in mezzo a problemi comuni e usuali, Mario Farneti è capace di far emergere il Fantastico/Sacro. La verosimiglianza delle sue storie è accentuata inoltre dal fatto che in esse si tratta solitamente di argomenti e ambienti a lui noti: l'Umbria e le Marche, il Vaticano, le TV private, l'archeologia, la storia dell'arte, l'antiquariato. I suoi riferimenti non sono mai a caso, quindi, ma sempre ad hoc.

G.d.T.



ENTE AUTONOMO MAX MASSIMINO GARNIER

I programmi dell'Ente sono stati elaborati da Immagine-Centro di Studi Iconografici e concorrono alla loro realizzazione quali membri del Consiglio d'Amministrazione: il Comune di Lucca, Immagine-Centro di Studi Iconografici di Roma, l'Azienda di Promozione Turistica di Lucca, la Camera di Commercio di Lucca e l'Istituto per lo Studio e la Diffusione del Cinema d'Animazione (I.S.C.A.) di Milano. Collaborano inoltre: la Regione Toscana, l'Amministrazione Provinciale di Lucca, la National Cartoonists Society di New York, con il patrocinio del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università La Sapienza di Roma.

Il programma per il 1992, approvato dal Consiglio d'Amministrazione dell'Ente è strutturato come segue:

LUCCA '92

Il 19° "Salone Internazionale dei comics, del film d'animazione e dell'illustrazione" avrà luogo a Lucca dal 25 ottobre al 1° novembre 1992.

LUCCA '92 si articola negli INCONTRI INTERNAZIONALI e nella MOSTRA MERCATO INTERNAZIONALE

INCONTRI INTERNAZIONALI

27/31 ottobre

Inaugurati alle ore 18,00 del 27 ottobre, con la presentazione delle Delegazioni straniere e degli Autori invitati, si concluderanno nella serata del 31 ottobre con la cerimonia della premiazione.

Il programma degli "Incontri" prevede iniziative interdisciplinari e settoriali:

EVENTI MULTIMEDIALI (incontri, rassegne, mostre)

- "L'universo disneiano"
- "Nuove tendenze nel cartooning britannico"

COMICS

- "Benito Jacovitti: surrealismo all'italiana" (personale)
- "Paolo Eleuteri Serpieri: un autore tra fantasia e realtà" (personale)
- "Il fumetto cecoslovacco tra libertà e censura" (mostra)
- I "Novissimi" del fumetto italiano: "Visioni dal futuro", "La linea latina", "Il popolare d'autore" (mostra)
- "Il mercato dei comic books in USA" (tav. rot.)
- "U Giancu: comics cuisine" (performance)
- "I diritti umani" (mostra)
- "Giochiamo con la Pimpa" (mostra interattiva)
- Omaggio a Buzzelli, De Luca e Micheluzzi (mostra)
- Produzione internazionale 1991/92 (relazioni)
- "Storie, autori ed eroi" (programmi audiovisivi)
- "Tavole & strisce" (galleria di originali)

FILM D'ANIMAZIONE

- Produzione internazionale 1991-92 (selezione e informativa)
- Produzione italiana 1991-92 (concorso)
- "Disney in b/n: 1928-34" (rassegna)
- "Giselle ed Ernest Ansoerge" (personale)

- "Musicaltoon: note animate" (incontri)
- "Il nuovo cinema d'animazione ungherese" (rassegna)
- Film realizzati dalle scuole di cinema e TV

ILLUSTRAZIONE

- "L'immaginario di Kay Nielsen" (personale)
- "Di qua e di là del mare: la conquista vista dai disegnatori delle due sponde" (mostra)
- "Nano (Silvano Campeggi): i film in cartellone" (personale)
- "Dieci anni di satira politica a Lucca: Alessandro Sesti" (personale)

VIDEO

- "Autori della nuova immagine": selezione di *computer animation* (SIGGRAF, IMAGINA e LINZ)
- "Michel Bret (Francia), Karl Sims (Usa) e il gruppo Xaos (Usa)" (retrospettive)
- Panorama internazionale

MOSTRA MERCATO INTERNAZIONALE

(25 ottobre - 1° novembre)

Al Palazzetto dello Sport e nell'adiacente tensostruttura, che si apriranno alle ore 9,00 del 25 ottobre per chiudersi alle ore 19,00 del 1° novembre, saranno ospitati:

- La produzione editoriale ed il merchandising del cartooning;
- La "Fiera del Fumetto di Antiquariato";
- Gli "Spazi Aperti", pannelli gratuiti a disposizione degli autori esordienti;
- "Videolucca", area attrezzata per incontri, conferenze-stampa e visione di "professional videotapes".

PREMI LUCCA '92

- YELLOW KID "UNA VITA PER IL CARTOONING", assegnato dal Direttivo di Immagine a un Maestro dei comics;
- CARAN D'ACHE "UNA VITA PER L'ILLUSTRAZIONE", assegnato dal Direttivo di Immagine a un Maestro dell'illustrazione;
- PREMIO INTERNAZIONALE MAX (dedicato a Max Massimino Garnier), assegnato dal Direttivo di Immagine al miglior film d'animazione realizzato da una scuola di cinema e televisione;
- YELLOW KID e TORRE GUINIGI, conferiti da una Giuria Internazionale ad Autori, Disegnatori, Editori e Critici italiani e stranieri di comics;
- CARAN D'ACHE, conferiti da una Giuria Internazionale a un Autore italiano e a un Autore straniero dell'illustrazione;
- YELLOW KID PER I COMICS, conferito dai Congressisti mediante referendum;
- FANTOCHE e PREMIO LUCCA, conferiti da una Giuria ad Autori italiani di film d'animazione prodotti in Italia;
- PREMIO INTERNAZIONALE ROMANO CALISI (di Lire 2.000.000), assegnato da una Commissione Scientifica per una tesi di laurea sul cartooning, discussa dopo il 20 ottobre 1990;
- DIPLOMI DI PARTECIPAZIONE agli Autori, alle Delegazioni nazionali, agli Ospiti d'onore, ai Produttori dei film presentati e alle Istituzioni culturali che hanno collaborato a LUCCA '92;

LUCCA '92 ospiterà incontri e conferenze-stampa con Autori e Operatori del cartooning internazionale.

Funzionerà un servizio di interpretariato in simultanea (francese, inglese, italiano) e, se necessario, un servizio in consecutiva per altre lingue. Sono operanti fin d'ora l'Ufficio Stampa e l'Ufficio Pubbliche Relazioni del Salone. I Congressisti potranno usufruire di un Ufficio Stampa promozionale e del Servizio Telefax. Un servizio di navetta-bus assicurerà i collegamenti tra le varie sedi delle manifestazioni.

Per informazioni rivolgersi a:

DIREZIONE - Via Flavio Domiziano, 9
00145 ROMA - Tel. 06/59.42.664 - Telex 616272 COART I - Telefax 06/54.10.775
SEGRETERIA DI LUCCA - Villa Bottini - Via Elisa, 6
55100 LUCCA - Tel. 0583/48.522 - Telefax 0583/95.56.12



È RITORNATO NEL FANTASTICO UNIVERSO COMIC ART
FLASH GORDON

L'EROE SIDERALE DI ALEX RAYMOND
IN DUE NUOVI ALBI:

n. 3 - RE GORDON

n. 4 - RE GORDON CONTRO MING

rispettivamente 32 e 48 pp. a colori Lire 5.000 cad.

se avete perso i primi due numeri dell'anno scorso

n. 1 - IL RAZZO DEL DOTTOR ZARKOV

n. 2 - IL TORNEO DI MONGO

niente paura!!

li ritroverete a fianco dei nn. 3 e 4

DA LUGLIO IN EDICOLA

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 111 - LUGLIO 1992

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA - Potrete scaricare questa pagina oppure farne una fotocopia.

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico				Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico			
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo		Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 111 nel suo complesso					Le avventure di Karen Springwell di Smolderen & Gauckler				
La copertina di Corben					Antefatto a cura di Gori				
La grafica generale					Posteterna				
La pubblicità					Carissimi Eternauti di Traini				
La qualità della stampa in b/n					Cristalli Sognanti a cura di Genovesi				
La qualità della stampa a colori					Lo Specchio di Alice a cura di Passaro				
La qualità della carta					Primafilm a cura di Milan				
La qualità della rilegatura					Buzzelli cronista dell'ignoto di de Turris				
Le terre cave di Schuiten & Schuiten					Gli effetti speciali cinematografici di Siena				
Anastasia Brown di Dal Prà & Alessandrini					Visitors di Pestriniero				
Ozono di Segura & Ortiz					Quel che accadde allo Studio 3 di M. Farneti				
Cromwell Stone di Andreas					Programma di "Lucca '92"				
Blueberry di Cortegiani & Wilson					Indice di gradimento a cura dei lettori				
Leo Roa di Gimenez									

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 108 - APRILE 1992

	Dati in percentuale					Dati in percentuale			
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo		Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 108 nel suo complesso	0	16	68	16	Antefatto di Gori	11	26	58	5
La copertina di Azpiri	11	16	52	21	Cristalli Sognanti a cura di Genovesi	5	42	53	0
La grafica generale	5	11	68	16	Lo Specchio di Alice a cura di Passaro	5	47	48	0
La pubblicità	16	16	63	5	Primafilm a cura di Milan	5	32	52	11
La qualità della stampa in b/n	5	5	58	32	Fantastico e mainstream di de Turris	16	32	47	5
La qualità della stampa a colori	0	5	63	32	Benvenuti in zona di Castelli	11	5	58	26
La qualità della carta	0	11	52	37	Gli effetti speciali cinematografici di Siena	11	37	47	5
La qualità della rilegatura	0	5	53	42	Visitors di Longo	16	32	52	0
Overearth di Maltoni & Patrito	11	42	21	26	Sambo di William F. Harvey	0	32	63	5
Fratelli di sangue di Broli & Fabbri	31	26	32	11	Indice di gradimento a cura dei lettori	16	11	57	16
Ozono di Segura & Ortiz	5	37	58	0					
Zona X di Serra & Alessandrini	0	11	47	42					
Leo Roa di Gimenez	0	11	32	57					
Den di Corben	11	21	36	32					
American Flagg di Chaykin	47	16	32	5					
Le avventure di Karen Springwell di Smolderen & Gauckler	0	63	32	5					
Posteterna	0	16	73	11					
Carissimi Eternauti... di Traini	0	32	57	11					



I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO!
"ETERNAUTA"

Periodico mensile - Anno XI - N. 111
Luglio 1992 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20.1.1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale Gr. III, 70% - **Direttore:** Oreste del Buono; **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Ottavio De Angelis, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Mario Moccia, David Rauso, Renzo Rossi, Rodolfo Torti, Alessandro Trincia, Ugo Traini; **Traduzioni:** Paolo Accolti-Gil, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma; Telefono 06 54.04.813; Telex 616272 COART I (linee sempre inserite); **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Penta Litho, Roma - Typograph, Verona; **Stampa:** Rotocoffe S.r.l., Areccia (Roma); **Copertina:** Corben; **Diritti internazionali:** Strip Art Features (ad eccezione di Italia e Spagna)

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione. Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: Dal n. 60 al n. 70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 Lire 6.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 2.800 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

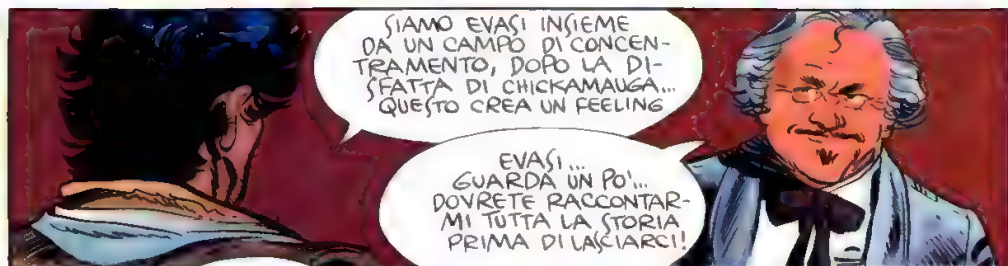
L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione.

Tutte le pubblicazioni edita dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70813007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 8 del mese precedente all'uscita prevista.



Associato all'USPI
Unione Stampa Periodica Italiana







C'ERA SOLO UNA PALLOTOLA!
E' COSI' IL POKER!

SBRIGATI RAGAZZINO, STA ARRIVANDO TUTTO IL CAMPO!



SI... VENITE... NON LI TERRO' A BADA PER MOLTO!

NON SENZA DI LUI... E LA NOSTRA CHIAVE PER USCIRE DA QUI. IL GENERALE LANDBETTER CI VUOLE COMUNQUE VINI... AVETE SENTITO? NON SPASPERERANNO...



MA BLUEBERRY SI SBAGLIA PERCHE' ALCUNI UOMINI, ATTIRATI DAGLI SPARI E DALLA CONFUSIONE, IGNORANDO COMPLETAMENTE GLI ORDINI DEL GENERALE LANDBETTER, PRENDONO POSIZIONE E SI APPRESTANO AD APRIRE IL FUOCO...

CHE OGNIUNO SCELGA IL SUO BERSAGLIO... E MIRATE BENE!



QUANDO NELLO STESSO ATTIMO, UNA RAFFICA DI PALLOTOLE SI SCAGLIA SU DI LORO, FERENDONE ALCUNI E FACENDO SPARPAGLIARE GLI ALTRI, COME UNO STORMO DI PASSERI!

PAW PAW PAW

ATTENZIONE!

OW!

?!?



SPARANDO IN OGNI DIREZIONE, I NUOVI ARRIVATI LASCIANO LE BARACCHE A NORD DELLA PRIGIONE E SI DIRIGONO VERSO IL CARRO DI BLUEBERRY...

DI QUA, PRESTO!

IL VECCHIO HOMER!

ECCO QUALCHE PASSEGGERO IN PIU', LUOGOTENENTE!

MENTRE SAM, FACENDO SCHIOCCARE LE REDINI, LANCIA I PALEDRY VERSO LA PRIMA GARITTA CORRENDO VERSO LA LIBERTA'...



SALITE, PRESTO! FRUSTA I CAVALLI, SAM, ALLONTANIAMOCI!

YAHAAA!...



NELL' ENTRATA PRINCIPALE DELLA PRIGIONE

?!?



EH! LA'
DEL POSTO!
APRITE LA
PORTA!

È INUTILE
URLARE COSÌ...
COS'À
VOLETE?



ABBIAMO UN
PRIGIONIERO
DA CONSEGNARE!

VA BENE,
MA RESTATE
FUORI DALLA CINTA
PER IL MOMENTO. SI
DIREBBE CHE CI
SIA UNA SORTA DI
RIVOLTA VERSO LE
BARACCHE A NORD...



IL
TEMPO
DI...

EH! SMITTY... SI
DIREBBE CHE SONO
PROPRIO LA' I TUOI
RIBELLI...
HANNO PRESO IL
MAGGIORE

IN EFFETTI, PROPRIO NELL'ASSE DELLA
GARITTA D'ENTRATA, IL CARRO
SUL QUALE SI TROVANO BLUEBER-
RY E GLI ALTRI AVANZA INCO-
STANTE SOLCANDO UN TERRENO
ACCIDENTATO E FANGOSO, E SEM-
BRA VOLERSI LIBERARE DEL SUO
CARICO UMANO A OGNI STERZO
DI RUOTA...



...PRIMA DI
FERMARSI CON
UN CIGOLIO DI
FRONTE AI
SOLDATI DI
GUARDIA.

OOOH...

APRITE
LA PORTA!...
O FACCIO SALTARE
IL CERVELLO AL
VOSTRO
COMANDANTE!...



DAMN IT!
MA CHE
COS'È?

EH!
LA'!



CERTO...
QUESTA VOCE...
MA SÌ... E LUI...
PASSERO' DALLA
SCALA...



NON AVETE
NESSUNA
POSSIBILITA', FA-
RETE MEGLIO
AD ARRENDERVI!



UP HANDS
SOLDIER!...
E SAPPI CHE SI HA
SEMPRE UNA POSSI-
BILITA'... BASTA SAPERLA
SCEGLIERE QUAN-
DO PASSA!

HELL!

MA NEL FRATEM-
PO, SOTTO LA
TETTOIA DELLA
RONDA...



AH, AH... VE L'AVEVO DETTO CHE NE AVEVAMO UNO... ECCOLO, IL NOSTRO ANGELO CUSTODE!

PER MILLE CALDAIE, IL SERGENTE GRAYSON!

NON MALE, VERO, LUOGOTENENTE?

NESSUNO FA CASO A ME...



PUO' ESSERE IL MOMENTO DI...

NESSUNO VORRA' MAI CREDERE CHE NON CI SIAMO DATI APPUNTAMENTO, AH AH AH!



E SE FOSSI SCELTO? CREDI CHE LA PORTA SI SAREBBE APERTA SOFFIANDOCI SOPRA?



EHM... AYE AYE SIR!*

* AI VOSTRI ORDINI!



E POCO DOPO, IL SOLDATO SUDISTA FA SCORRERE L'IMPONENTE SBARRA CHE TIENE CHIUSA LA PORTA A DOPPIO BATTENTE IN MODO CHE DALL'ALTRA PARTE I FRATELLI VAN HORN SPINGANO LE PEJANTI ANTE...



YAHAAA!...



PRENDI! QUESTO TI EVITERA' DI AVERE DELLE IDEE STUPEDE!

OW!



... PRIMA DI RIPRENDERE LA SUA CORSA SERENATA, SCORTATA QUESTA VOLTA DALLA PICCOLA TRUPPA DI GRAYSON CHE, RIMONTATO A CAVALLO, GUIDA I SUOI AMICI VERSO IL CONFINE DI ROME...

DA QUESTA PARTE, SAM, SEGUIMI!



SENZA SOSPETTARE CHE, AVVERTITA DAGLI SPARI, UNA FORTE PATTUGLIA A CAVALLO AVANZA VERSO DI LORO, IGNORANDONE PERO' L'ESISTENZA.



L'INEVITABILE INCONTRO AVVIE-
NE NELL'UNICA GRANDE STRADA
DI ROME, LA SOLA VIA DI AC-
CESSO ALLE CARCERI. FORTU-
NATAMENTE QUASI DESERTA
IN QUEL MOMENTO...

DAMN IT!
UNA
PATUGLIA!...

EH!...
COSA
C'È?



**BLAM
BLAM**

NON C'È IL TEMPO
PER FARE I FURBI!
**ALLA
CARICA,
SERGENTE!**



SONO DEI
FUGGIASCHI...
ATTENZIONE!



**APRITE IL FUOCO!
NON FATELI
PASSARE!**

MA È GIÀ TROPPO
TARDI, I DUE GRUP-
PI SI SCONTRANO...

CARICA!

YAHOO...
YAAA!...



BLAM



SEMINANDO OGNUNO LA
MORTE AL PROPRIO PASSAGGIO

AARGH!



BLAM



HELL'S TEETH!
COPRITEVI,
DAVIES!

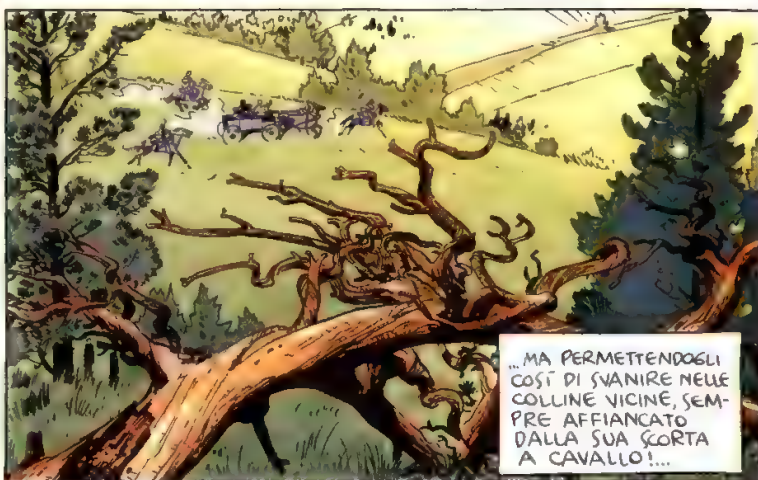
IL CAPORALE
PELTON È...
HHG!...

MA KEN DAVIES, L'AGENTE DI NAT PINKERTON* NON SENTE PIÙ NIENTE, COLPITO MORTALMENTE DA UNA PALLOTTOLA SUDISTA, CROLLA E CADE FUORI DAL CARRO CHE SAM GUIDA ORA A UNA VELOCITA' INFERNALE ...



* CAPO DI UNA RETE DI SPIONAGGIO DELL'UNIONE

... FACENDOGLI SUPERARE AL GRAN GALOPPO I CONFINI DELLE CAVE DELLA CITTADINA, RISCHIANDO DI RIBALTARLO AD OGNI SOLCO ...



... MA PERMETTENDOGLI COSÌ DI SVANIRE NELLE COLLINE VICINE, SEMPRE AFFIANCATO DALLA SUA SCORTA A CAVALLO!...

E DOPO UNA FOLLE CORSA...



OOOOOOH!

SOSTA!...



PFIUU... PARLI DI UN SOTTILE PIACERE... A ME NON DISPIACE CHE TUTTO QUESTO FINISCA, È TROPPO PER LA MIA ETÀ

NON ESSERE ALLEGRO COSÌ IN FRETTA, SAM... NON SAPPIAMO ANCORA SE IL TRENO PARTE...

NON TARDEREMO A SAPERLO, SIR!...



HO LASCIATO BUDDY VAN HORN IN RETROGUARDIA A PRENDERE INFORMAZIONI...

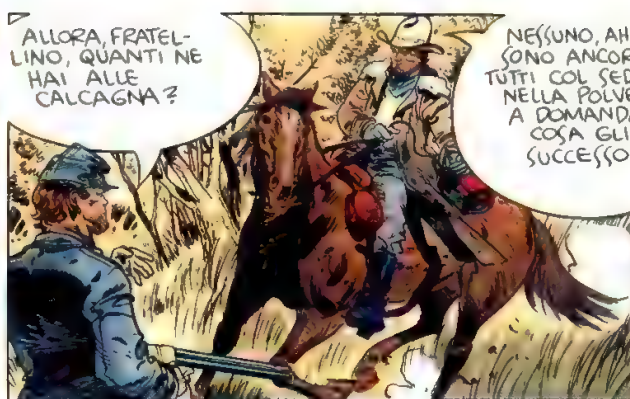
SPERANDO CHE NON SI FACCI COLPIRE. NON BISOGNA MAI CONSIDERARE I SUDISTI COME FIGLI DI MARIA!...



E... ENN... ALLE ARMI! ECCO UN SOLDATO A CAVALLO CHE SI AVVICINA!...



NON SPARATE, RAGAZZI! E BUDDY!



ALLORA, FRATELLINO, QUANTI NE HAI ALLE CALCAGNA?



NESSUNO, AHAAH... SONO ANCORA TUTTI COL SEDERE NELLA POLVERE A DOMANDARSI COSA GLI È SUCCESSO!

GOD DAMNED! C'ERA BISOGNO CHE DAVIES SI FACESSE BECCARE NEL LORO MIRINO?!



NON HAI NULLA DA RECRIMINARTI, UOOSTENEN TE ERA LA SUA VITA... TU NON NE ERI RESPONSABILE

DELLA SUA MORTE SÌ... E PROPRIO QUANDO STAVAMO RICONQUISTANDO LA LIBERTÀ...

NON STA A TE GIUDICARE, PICCOLO! HOMER HA RAGIONE, NON È COLPA TUA... È MORTO. SÌ... MA PUO' AVERLO ANCHE SCELTO!



SÌ, SOLDATO... INCONTRANDO UN VECCHIO SCHIAVO... CI SONO MOLTI MODI DI EVADERE... ANCHE SE NON LO SI FA SULLE PROPRIE GAMBE



ANCHE PELTON CI HA RIMESSO LA PELLE... CHE SI FA ORA?

RIENTRIAMO SUBITO NELLE NOSTRE LINEE... E HO ANCHE UNA IDEA SUL COME FARE...



MA PRIMA, HO UNA IMPORTANTE COMUNICAZIONE DA FARVI, SERGENTE GRAYSON!

SISSIGNORE!



UNA SOLA PAROLA, VECCHIO MIO... GRAZIE!



SI DICE COSÌ PER RICONQUISTARE IL NOSTRO...

TROVAMI UNA LOCOMOTIVA, FIGLIOLO, E TI PORTERO' ANCHE SULLA LUNA SE VORRAI!



EBBENE, TU NON PENSI A QUELLO CHE DICI, NONNINO... AVRA! IL TUO TRENO È...

PAW PAW

?!





BE', SÌ... EHI, TE NE STAI COL BRONCIO, JACKSON! SI DIREBBE CHE HAI APPENA VISTO IL DIAVOLO IN PERSONA!

NON IL DIAVOLO, HOMER... È PEGGIO...

?!..



NELLO STESSO MOMENTO...

MOLTO PEGGIO...



TENETE, MAGGIORE, È VOOSTRA... VE LA SIETE MERITATA...

A UNA SOLA CONDIZIONE, LUOGOTENENTE... IL PROIETTILE?



DA DOVE VENIVA IL PROIETTILE SPARATO NEL MIO UFFICIO?



UNA SORTA DI AMULETO... L'AVEVO ADDOSSO DAI MIEI PRIMI COMBATTIMENTI, QUANDO PRESTAVO SERVIZIO COME TROMBETTIERE DEL GENERALE SHERIDAN... ANDATE VENE ORA...



BUONA FORTUNA... E RICORDATEVI CHE IL GIOCO È FONDAMENTALMENTE UN SIMBOLO DI LOTTA CONTRO LA MORTE E LE FORZE OSTILI...

O CONTRO SE STESSI, LUOGOTENENTE... O CONTRO SE STESSI... SIATE PRUDENTE...



SÌ... ANCHE SE ANDASSE PIÙ VELOCE DEL PREVISTO E AVESSSE INTENZIONE DI RITORNARE IN FORZE ALLE NOSTRE CALCAGNA, NOI SAREMAMO GIÀ LONTANI.

VOI... LO LASCIATE ANDARE COSÌ?



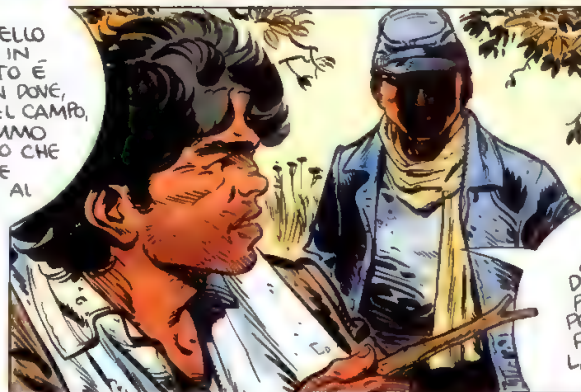
RADUNA TUTTI GLI ALTRI, VI SPIEGHERÒ IL MIO PIANO...

AI VOSTRI ORDINI, SIR!



UN TRENO!

COME PROMESSO, SAM! QUELLO DEL GENERALE LANDBETTER IN PERSONA! IN QUESTO MOMENTO È IN VIAGGIO VERSO KINGSTON DOW, SECONDO IL COMANDANTE DEL CAMPO, IL GENERALE E NOI DOVREMMO PRENDERLO... BE', E QUELLO CHE FAREMO, PERCHÉ ANCHE SE LANDBETTER RINUNCERÀ AL SUO PROGETTO...

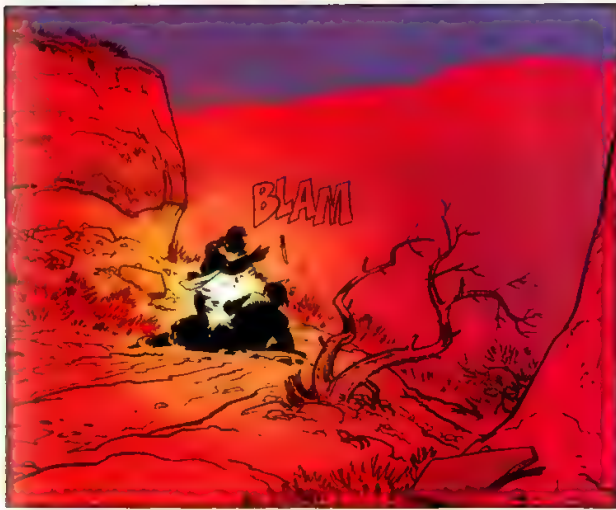
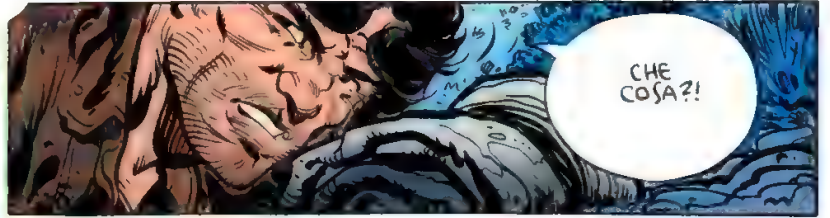
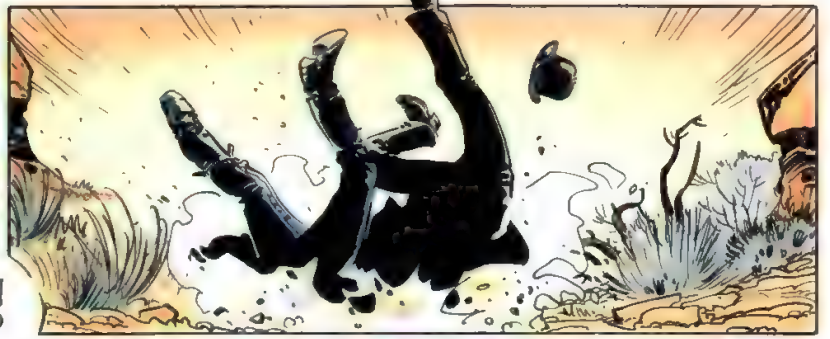


IL SUO TRENO È COMUNQUE OBBLIGATO AD ANDARE ALLA STAZIONE DI TRIAGE SE NON VUOLE RIPARTIRE A MARCIA INDIETRO PER ATLANTA... CON UN PO' DI FORTUNA LO PRENDEREMO LA... E ORA BUONANOTTE, NE ABBIAMO TUTTI BISOGNO...

MA IL MATTINO (EGUENTE, PRIMA CHE L'ALBA SPUNTI APPIENO...



È IL MOMENTO, DOPO A CAVALLO, E SALUTI ALLA COMPAGNIA!







MA È UN LURIDO "GRIGIO"... LO RICONOSCO... A CAUSA SUA ABBIAMO CORSO IL RISCHIO DI RESTARE AL CAMPO SUDISTA L'ALTRO GIORNO

UN LURIDO SUDISTA CHE CI HA SALVATO LA VITA... ALLORA CALMA!

GRAZIE, LUOGOTENENTE, NON CE L'HO CON VOI...



MA CON QUEL TESTONE DI BOWMAN... NON SONO DISPIACIUTO CHE LA MIA CACCIA STIA PER FINIRE...

SE POTETE SPIEGARCI... SIGNOR?



FAIRFAX... SERGENTE FAIRFAX... SPIEGARVI COSA? CHE QUESTO PORCO È STATO PAGATO PER UCCIDervi, E CHE IN UN CERTO SENSO ERO SUO COMPLICE!

BLAST IT! UCCIDERMI?



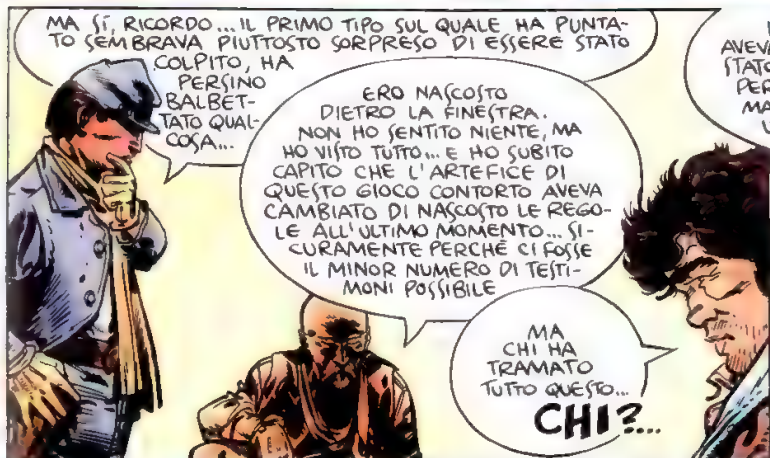
SÌ, LUOGOTENENTE... D'ALTROUNDE VE L'HA DETTO PRIMA, QUANDO VI OSSERVAVO... DOVEVA ARRIVARE FINO A VOI SOLO PER PORTARE A TERMINE IL SUO CONTRATTO E PER QUESTO DOVEVA FARSI ACCETTARE DAI VOSTRI COMPAGNI CHE AVREBBERO SICURAMENTE TENTATO DI LIBERARVI.

SÌ POTEVA PREVEDERE LA LORO GENEROSITÀ...



FORSE... SOLO CHE TUTTO È SLITTATO A ACWORTH QUANDO HA UCCISO VERAMENTE I MIEI COMPAGNI IN VECE DI SERVIRSI COME PRESTABILITO DI PALLOTTOLE A SALVE...

PALLOTTOLE A SALVE?!



MA SÌ, RICORDO... IL PRIMO TIPO SUL QUALE HA PUNTATO SEMBRAVA PIUTTOSTO SORPRESO DI ESSERE STATO COLPITO, HA PERSINO BALBETTATO QUAL COSA...

ERO NASCOSTO DIETRO LA FINESTRA. NON HO SENTITO NIENTE, MA HO VISTO TUTTO... E HO SUBITO CAPITO CHE L'ARTEFICE DI QUESTO GIOCO CONTORTO AVEVA CAMBIATO DI NASCOSTO LE REGOLE ALL'ULTIMO MOMENTO... SICURAMENTE PERCHÉ CI FOSSE IL MINOR NUMERO DI TESTIMONI POSSIBILE

MA CHI HA TRAMATO TUTTO QUESTO... **CHI?...**



IL GENERALE MACLAUGHLIN... AVEVA SENTITO CHE VOI NON SARESTE STATO FUCILATO COME CI SI ASPETTAVA, PER IL VOSTRO ATTO DI SABOTAGGIO... MA SEMPLICEMENTE SCAMBIATO CON UN FORTE CONTINGENTE DEI NOSTRI...

È IMPOSSIBILE... HELL! IL COMANDANTE DELL'ACCAMPAMENTO DI KINGSTON... MA PERCHÉ? PERCHÉ HO FATTO SALTARE UN DEPOSITO DI CUI ERA RESPONSABILE?

NO, PER AVER TESO UNA TRAPPOLA AL TRENO CHE VI AVEVA MANDATO INCONTRO E CHE, SULLA STRADA DI RITORNO, HA SUBITO UN INCIDENTE MORTALE PER LA MAGGIORPARTE DEI SUOI PASSEGGERI E DEI LORO UFFICIALI.



VEDI "IL RAID INFERNALE"



MI HA RIEMPIUTO DI OFFESE A QUESTO PROPOSITO. DURANTE IL NOSTRO SOLO E UNICO INCONTRO, MA ERO BEN LUNGI DAL PENSARE CHE...

È CHE... GUARDATE, IN POCHE LO SAPEVANO, MA IL MAGGIORE O'BRIAN CHE GUIDAVA IL TRENO ERA MOLTO VICINO AL GENERALE MACLAUGHLIN...



AVREBBE ORGANIZZATO TUTTO PER VENDICARE LA MORTE DI UN AMICO?

NO, NON ERA UN SUO AMICO, LUOGOTENENTE...



ERA SUO FIGLIO!...

DAMNIT!

ED PER QUESTO...



SÌ... IL DOLORE E IL DISPIACERE L'HANNO FATTO IMPAZZIRE... E QUINDI, QUANDO HA SAPUTO CHE MALGRADO TUTTO VOI SARESTE UCCISO, HA COMBINATO TUTTO...

PERCHÉ NON MI HA SEMPLICEMENTE UCCISO QUANDO ERO DAVANTI A LUI, PIUTTOSTO CHE FARMI QUELLA PREDICA?



FORSE PER PAURA DI UNO SCANDALO... O DELLA PRIGIONE, CHI LO SA... O ANCHE QUELLA DI PORTARE LA RESPONSABILITÀ DEL VOSTRO ASSASSINIO.



E COSÌ, QUESTO PIANO ARCHITETTATO PER COMPIERE LA SUA VENDETTA, SI È CONCLUSO CON LA MORTE DI DUE UOMINI, CHE ERANO MIEI AMICI...

COSA CONTATE DI FARE?



TRASCINARE BOWMAN DAVANTI A UNA GIURISDIZIONE COMPETENTE E FARLO IMPICCARE PER I SUOI CRIMINI!



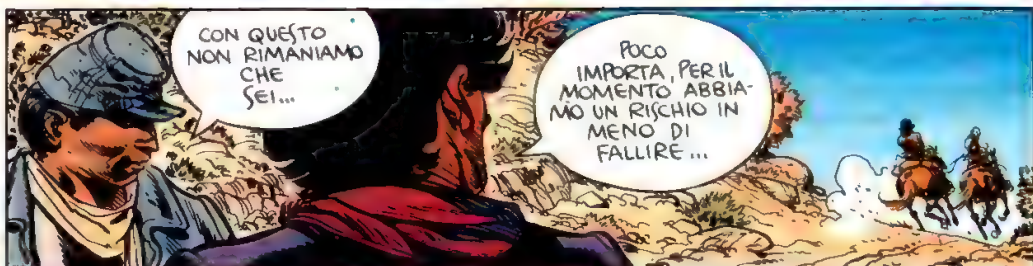
CREDETE CHE IL GENERALE MACLAUGHLIN VE LO LASCErà FARE?

ORA' LA MIA PAROLA CONTRO LA SUA E QUELLA DI SPENCER, IL SUO AIUTANTE DI CAMPO... MA METTERO' TUTTO IN OPERA PERCHÉ QUESTO AFFARE VENGA REGOLATO CON ONORE, POTETE GIURARCI!



POCO DOPO...

MI DOVETE UNA VITA, LUOGOTENENTE... RICORDATEVENE QUANDO VI TROVERETE DI FRONTE A UNO DEI MIEI...



CON QUESTO NON RIMANIAMO CHE SEI...

POCO IMPORTA, PER IL MOMENTO, ABBIAMO UN RISCHIO IN MENO DI FALLIRE...



È PER QUESTO CHE MI AVETE FATTO IMBAGLIARE QUEL PORCO PRIMA CHE SI SVEGLI COMPLETAMENTE?

ESATTO, SERGENTE, APRIRÀ IL BECCO PIÙ TARDI. SE LA SUA GUARDIA ELI TOGLIE IL FAZZOLETTO PIÙ LONTANO, NOI SAREMO PIÙ AVANTI NELLA NOSTRA FOLLE IMPRESA... LASCIAMO CHE SE LA SBRIAGHINO TRA LORO.



NOI ABBIAMO UN TRENO DA PRENDERE!...

LA MATTINA SEGUENTE, ALLA STAZIONE DI KINGSTON, MENTRE LA NOTTE GIUNGE AL TERMINE...



EH!...
MA TU CHI SEI?
NON TI
CONOSCO!

NON MI HAI
NEANCHE MAI VISTO,
CIAO DAFFY!...
UH UH UH...



OUCH!



E SONO QUATTRO!
BRAVO, RODDY, TRA-
SCINALO IN UN'ANGOLO
BUIO... HUMER PRENDI
IL SUO CAVALLO E IL
SUO FUCILE!...

AI VOSTRI
ORDINI,
LUOGOTENENTE!



DI QUÀ, RA-
GAZZI, SI SENTE
LA LOCOMOTIVA
SOTTO
PRESSIONE...

E CAMMINIAMO
NORMALMENTE...NON
ABBIAMO EVITATO TUTTE
QUELLE PATUGLIE PER
FARCI STUPIDAMENTE
BECCARE ALL'ULTIMO
MOMENTO PER COLPA
DI UN'ANDATURA
SOSPETTA...

A PARTE IL FATTO
CHE AVRA' SICURAMEN-
TE DELLE BANDIERE
NELLE NARICI, DA CHE
COSA LA RICONOSCIA-
MO LA LOCOMOTIVA
DEL TUO LANDBETTER?
DAI SUOI OCCHI
BLU?

QUESTO È
COMPITO DI UNO
SPECIALISTA...

SEEE...



È AFFAR
MIO, ECCOLA...
MA GUARDATE
UN PO' CHE
GIOIELLINO...



DUNQUE,
ANDIAMO
AVANTI FACENDO
FINTA DI NIENTE
FINO AL GRADINO
DI ACCESSO...



...E IN CARROZZA,
SIGNORI...
EHM...



AH, SIETE VOI IL MACCHINISTA...
NON SIETE MOLTO IN ORARIO...
SIETE IN RITARDO, MIO CARO

È CHE... A
DIRE IL VERO...



NON ESATTAMENTE...



VA BENE...
L'HO SUONATO
PER BENE.

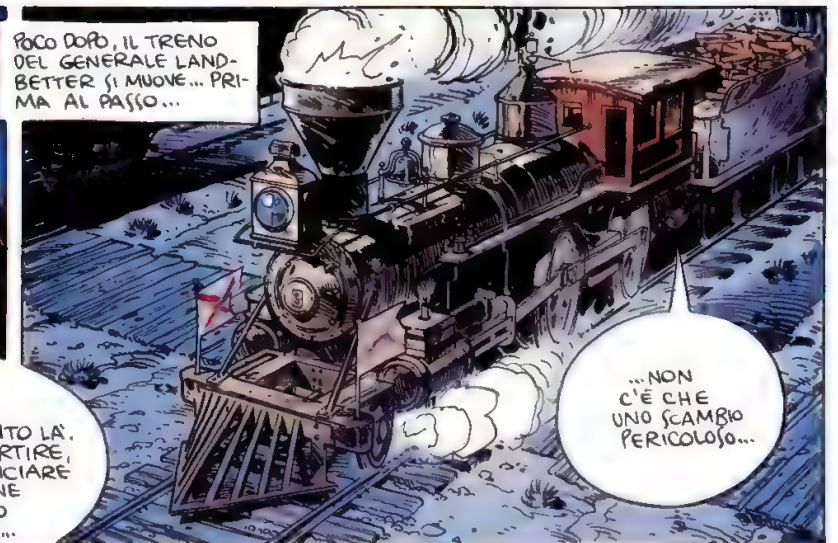
CHI È
QUESTO TIPO?

SICURAMENTE
IL MECCANICO
DEL GENERALE...



...E NOI ABBIAMO UNA FORTUNA
(SFACCIATA): IL TRENO È NELLA DIREZZIO-
NE GIUSTA... ASCOLTA, PICCOLO, LA MAC-
CHINA SBUFFA COME UNA PANTERA...
E CI SONO ABBASTANZA LEGNA E
ACQUA DA ARRIVARE FINO
A RESECA!

PERFETTO, SE
ANDRÀ TUTTO BENE
FAREMO RIFORNIMENTO LA.
ASPETTA, RODDY A PARTIRE,
L'HO MANDATO A SGANCiare
IL RESTO DEI VAGONI NE
TENIAMO SOLO UNO
COME COPERTURA...



POCO DOPO, IL TRENO
DEL GENERALE LAND-
BETTER SI MUOVE... PRI-
MA AL PASSO...

...NON
C'È CHE
UNO SCAMBIO
PERICOLOSO...



...POI SEMPRE PIÙ VELOCE
MAN MANO CHE SI
ALLONTANA DAL CEN-
TRO DELLA STAZIONE
DI KINGSTON...

SPERO
CHE BUDDY VAN
HORN ABBA
CAPITO COSA
GLI HO
DETTO...

NON TI PREOC-
CUPARE, VECCHIO.
QUANDO È IN GIOCO
LA SUA PELLE, ANCHE
IL PEGGIORE DEGLI
ASINI FA UNO SFORZO
PER DIVENTARE
INTELLIGENTE

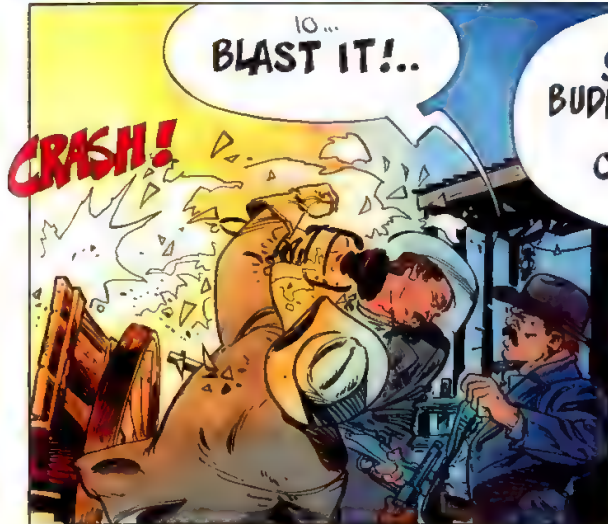


COSA
DICEVO!
ECCOLO...
PUOI ANDARE,
SAM,
LA VIA
È LIBERA!



EHI,
COSA STATE
FACENDO?!

JEEZ!





I TUOI SOLDATI NON SAREBBERO IN GRADO DI SOVRVIVERE DEL PROSCIUTTO DA UN SALUMIERE... SOLO CON UN TRENO POSSIAMO AVERE UNA POSSIBILITA' DI RAGGIUNGERLI. NE VOGLIO UNO PRONTO A PARTIRE ENTRO QUINDICI MINUTI...

È INUTILE CALDARSI PER COSÌ POCO, LANDVILLE, SI TRATTA SICURAMENTE DI DISERTORI CHE...



NO, SONO SICURAMENTE QUEI DAMNATI EVASI DA ROME CHE TUTTE LE NOSTRE PATTUGLIE STANNO CERCANDO DA IERI...

NON CI SONO PROVE... QUELLI SONO SICURAMENTE FUGGITI ATTRAVERSANDO LA COSTA COSTAMAUVA E...



IL VOSTRO MECCANICO HA APPENA RIPRESO I SENSI, GENERALE. DICE CHE È STATO UN FERROVIERE COME LUI A STENDERLO AL TAPPETO...

UN FERROVIERE! È QUELLO CHE DICEVO, C'È N'È UNO TRA GLI EVASI!

NON C'È TEMPO... VOGLIO QUEL TRENO, DAVID... E VOGLIO QUEGLI UOMINI! TUTTO PUR DI RITROVarmi DAVANTI A QUELLO CHE HA ROVINATO IN UN SOLO COLPO UNA PARTE DEI MIEI PIANI DI OFFENSIVA

BISOGNA ESSERE PIÙ PRECISI...



SONO... SONO D'ACCORDO, TI ACCOMPAGNO...



NO, TU HAI ALTRO DA FARE QUI... TI RIEDRO AL MIO RITORNO. C'È QUALCHE COSETTA CHE VORREI CHIARIRE...

UHM... MOLTO BENE, LANDVILLE, FARO' TELEGRAFARE SULLA LINEA PERCHÉ CERCHINO DI BLOCCARLI...



QUINDICI MINUTI DOPO, UN TRENO CON DUE VAGONI CARICHI DI UOMINI ARMATI SI LANCIA ALL'INSEGUIMENTO DEI FUGGIASCHI



CREDETE CHE BOWMAN ABBA FALLITO?

NON LO SO, SPENCER... NON LO SO...



MA CREDO DI AVER TROVATO UNA ALTRA SOLUZIONE... CI VEDIAMO PIÙ TARDI... ANDATE A FARE I TELEGRAMMI...

2000 EHM... AI VOSTRI ORDINI, SIR...



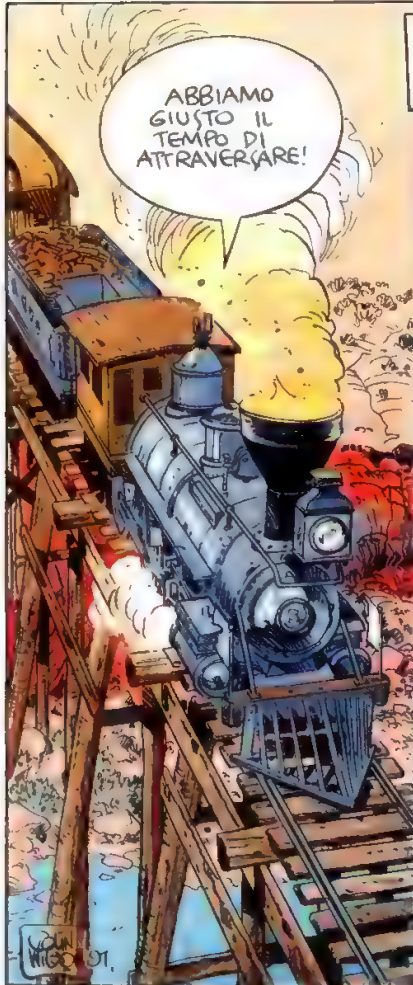
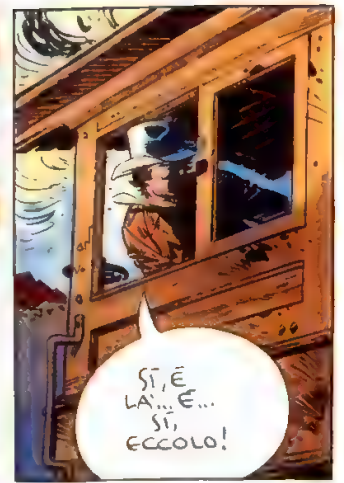
UN TIPO STRANO! È LA PRIMA VOLTA CHE MI STRINGE LA MANO... E QUEI TELEGRAMMI, TISI... QUEI SABOTATORI NON SONO IDIOTI, AVRANNO SICURAMENTE PENSATO A...

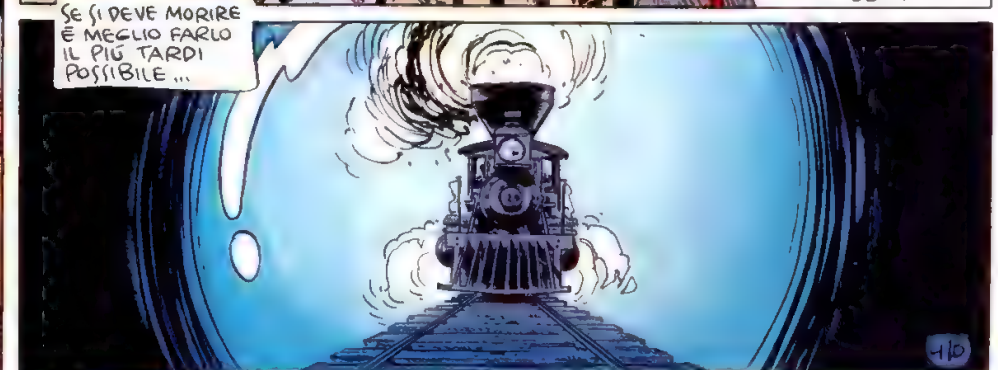
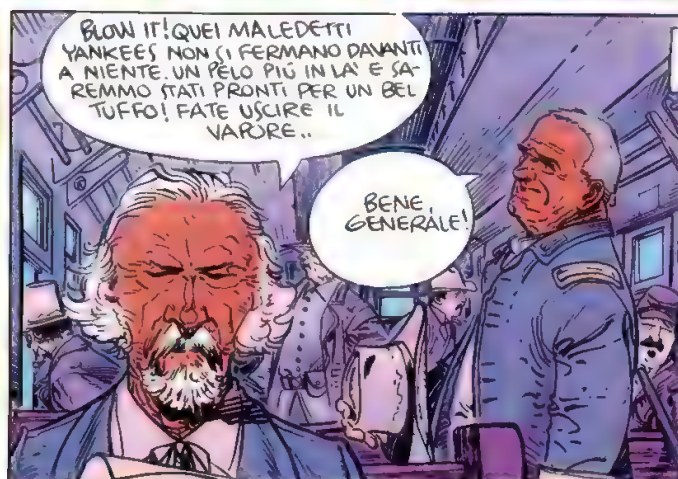
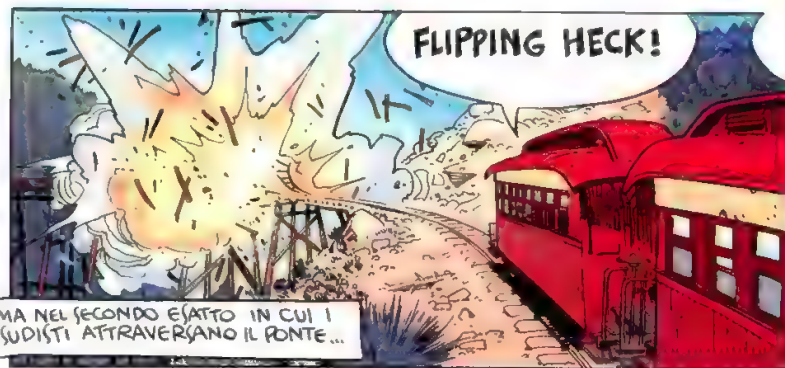


BLAM!

MY GOD!









ECCO UN TRENO... (SPERANDO SIANO LORO... NON VORREI AVER CORPO TANTO PER NIENTE!)

SÌ SONO LORO... LA FORTUNA È CON ME, SI DIREBBE CHE SONO TUTTI SULLA LOCOMOTIVA!



ADESSO!



BOM

EHI... HAI SENTITO FRATELLO?

ASPETTA, VADO A VEDERE...



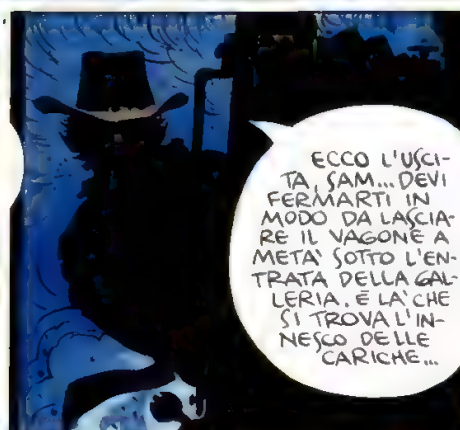
NO, NON C'È NIENTE... SARÀ STATA SICURAMENTE UNA PIETRA CHE È CADUTA SUL TETTO QUANDO SIAMO ENTRATI IN GALLERIA... NON DEVE PIÙ ESSERE MOLTO SOLIDO QUEST'AFFARE



BLOODY HELL... SAPEVO CHE MI SAREI ATTACCATO ALLA ZAVORRA, FORTUNA CHE SONO RIUSCITO A TENERMI!...



NON DEVO FARE ALTRO CHE... EHI... IL TRENO RALLENTA...



ECCO L'USCITA, SAM... DEVI FERMARTI IN MODO DA LASCIARE IL VAGONE A METÀ SOTTO L'ENTRATA DELLA GALLERIA. È LÀ CHE SI TROVA L'INNESCO DELLE CARICHE...



NON ABBIAMO MOLTO TEMPO, SAM... VENITE GRAYSON... VAN HORN, ANDATE NELLA GALLERIA E ASPETTATE L'ARRIVO DEI SUDITI... VI DIREMO QUANDO ACCENDERE...

PRENDETE IL TEMPO CHE VI SERVE, RAGAZZI. IO DEVO SODDISFARE UN PICCOLO BISOGNO NATURALE...



CHI?

SSSH... SILENZIO NONNO, TORNA SU...



BOWMAN?
MA...

SILENZIO,
HO DETTO...
NON È CON TE
CHE C'È L'HO,
VECCHIO...



NON COSTRINGERM
A FARTI FARE LA FINE
DI QUELLA CARCERA
DI FAIRFAX...

LUI...
LUI È...?



MORTO...SÌ!
ERA TROPPO
INGENUO, IH IH IH...
FIGURATI CHE MI
AVEVA LEGATO LE
MANI PERCHÉ PO-
TESSI MANGIARE...
CI HA RIMESSO
LA VITA, QUEL-
L'IDIOTA...

?!



GUARDA, IO CI HO
RIMESSO IL MIO CAPELLO...
E CI TENEVO... NE
TROVERO' MAI UNO
COSÌ BELLO?...

NON TE NE
FARAI NIENTE,
PORCO... LA' DO-
VE TI SPEDIRO'
NON NE AVRAI
BISOGNO...



GRAC!

AAAGH

SII PIÙ DI-
SCRETO ARRI-
VANDO ALL'IN-
FERNO, NEGRO!



ANCHE QUELLA
È MARCIA, CI SONO
DELLE INFILTRAZI-
ONI E... ENN! COS'È
STA...



BOWMAN!

IN
PERSONA



APPUNTAMENTO A UNA PROSSIMA VITA, SUCKER!



SAM, NO!

HEY!



CIRCONDIA-MOLO, GRAY-SON!



RIMETTERE IL VAPORE, PRESTO!



PRIMA (BUFFANDO, POI SEMPRE PIU' VELOCE, IL TRENO SI RIMETTE IN MOTO, PRENDENDO LA PERICOLOSA DISCESA DI BLACK HILL)

DAMN! E' RIUSCITO A PARTIRE, QUEL PORCO!



AHAHAH! QUESTA E' LA VOLTA BUONA LUOGOTENENTE... I MIEI SALUTI AL DIAVOLO!

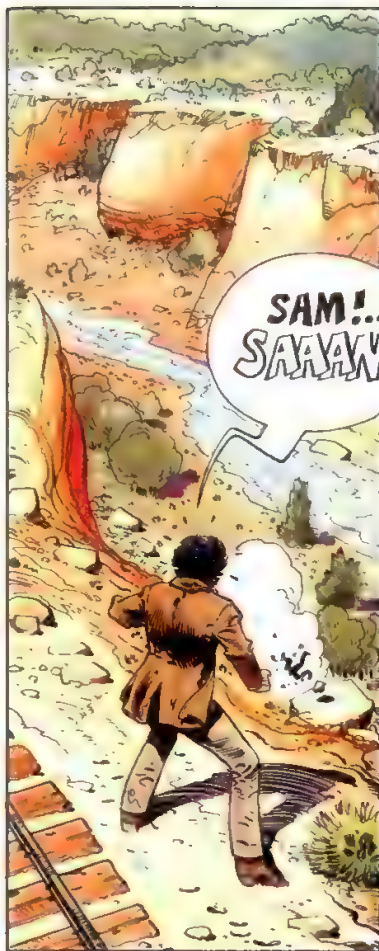
FOTTUTO!



MA NEL MOMENTO IN CUI BOWMAN STA PER PREMERE IL GRILLETTO...



AAAAHHH



**SAM!...
SAAAM!**



QUEL BASTARDO NON MI
HA UCCISO... UN ATTIMO SOLO
E MI SAREI RITROVATO NELLE
VERDI VALLATE DEL
SIGNORE...

**HOMER!
DIO SIA
LODATO!**



**COPRIMI, CERCO
DI RECUPERARE
SAM...**



QUALCHE ISTANCE PIÙ TARDI,
QUANDO IL SERGENTE GRAYSON
RIESCE A FERMARE LA
FOLLE CORSA DEL TRENO E A
RIPORTARLO IN RETROMARCIA
FINO AL PUNTO DI PARTENZA...

È MORTO...
MA NESSUNA TRACCA
DI BOWMAN... DEV' ESSE-
RE RIUSCITO A BUTTARSI
O FORSE IL SUO CORPO
È ROTOLATO PIÙ
IN FONDO...

E...
E SAM?..



SE NON AVESSIMO IL
TRENO DEI CONFEDERATI
ALLE COSTOLE, FAREI SICU-
RAMENTE DELLE "GOOD
HEAVENS"! IL TRENO! LA
GALLERIA!...



NON POSSIAMO
FARE NIENTE!
GUARDA!

VAN HORN!



ATTENZIONE RAGAZZI!
SCAPPATE!...

**MICCIA
CORTA!**

NEL MOMENTO IN CUI IL
TRENO SI APPRESTA A IM-
BOCCARE L'ENTRATA DEL
TUNNEL DI BLACK HILLS,
QUELLO SI ILLUMINA SUBI-
TO, ESPLODENDO UNA DOPO
L'ALTRA, LE CARICHE ACCE-
SE DAI FRATELLI VAN HORN
TRASFORMANO IN UN AT-
TIMO LA GALLERIA IN UN
AMMASSO INESTRICABILE
DI ROCCE E DI PIETRE
INCANDESCENTI!



HELL!

QUINDICI GIORNI PIÙ TARDI, A CHATTANOOGA, AL Q.G. DEL GEN. MITCHELL

VITTORIA SU TUTTA LA LINEA, LUOGOTENENTE! ANCHE IL GENERALE LANDBETTER HA SPEDITO UNA LETTERA PER AMMONIRE L'INCOSCIENTE CHE HA CERCATO DI RICONQUISTARE IL NORD CON I PROPRI MEZZI, QUANDO STAVAMO PER EFFETTUARE LO SCAMBIO... LO ATTRIBUISCE ALLA FOGA GIOVANILE!

SAPETE COSA POTETE FARCI CON LA LETTERA DEL GENERALE?

BLUEBERRY! UN PO' DI RISPETTO! SE IL GENERALE DODGE SI È SCOMODATO DI PERSONA È UNICAMENTE PER VOI!

RICEVERETE LA MEDAGLIA DEL CONGRESSO... NESSUNO PRIMA DI VOI SI È VISTO CONSEGNARE QUESTO RICONOSCIMENTO

DITEMI... CONOSCENDONI COME VI CONOSCO, SUPPONGO CHE POSSO FARNE FARE LA STESSA FINE DELLA LETTERA...

AFFERMATIVO, GENERALE... LA MAGGIOR PARTE DEI MIEI UOMINI... QUASI TUTTI CI SONO RIMASTI... CHI È ANCORA VIVO LO DEVE SOLO ALLA SUA BUONA STELLA... E COSÌ...



LO SÒ... MA BISOGNA ADATTARSI... E VORREI RICORDARVI CHE I TRE QUARTI DEI SUOI UOMINI, COME DITE, ERANO DEGLI AVANZI DI GALERA PROMESSI AL PATIBOLO...



HANNO TROVATO UN MODO ONOREVOLE DI SERVIRE E DI SDEBITARSI VERSO LA NAZIONE. BLUEBERRY...

CLAC



BLUEBERRY! TORNATE INDIETRO, DANNATO TESTARDO!

SONO QUI, LUOGOTENENTE...



AH! GRAYSON... NOTIZIE DI HOMER?

FRESCHÉ, FRESCHÉ! CI ASPETTA ALL'HOTEL WILLER... È RIUSCITO AD ATTRAVERSARE LE LINEE. SECONDO LE INFORMAZIONI CHE HA RACCOLTO BOWMAN È VIVO... VA VERSO ATLANTA



ATLANTA!? ALLORA IL DIAVOLO È CON NOI...

PERCHÉ? HA IN MENTE DI PARTIRE?

NON IO, IL GENERALE SHERMAN... DODGE ME NE HA APPENA PARLATO! QUELLA SPUGNA MI VUOLE COME GUIDA E CAPO DEI SUOI ESPLORATORI. VUOLE SPINGERMI VERSO IL MARE E DIVIDERE IL SUD IN DUE!



ESPLORATORI... EH! MA NON L'HO MAI FATTO, IO...

NON VI PREOCCUPATE, SI IMPARA IN FRETTA! SE BOWMAN È LÀ, NON CI SCAPPERÀ!...

FINE

IN PRINCIPIO ERA...

HORROR & ALL AMERICAN COMICS DC

ORA È

DC COMICS PRESENTS

**IL MEGLIO DELL' UNIVERSO DC
NELL' ECCEZIONALE VERSIONE**

COMICART

non indugiare oltre

I FUMETTI DELL'INSOLITO

sono tornati

e ti attendono in edicola

ogni due mesi !

DAL MESE DI LUGLIO !

96 PAGINE A COLORI LIRE 4.000

ALLO STARR, UNA SETTIMANA DOPO.

SEMPLICE ROUTINE? OTTO GIORNI SENZA VEDERE IL SOLE. NON E' UN PO' TROPPO PREVIDENTE?

E' NECESSARIO VERIFICARE SE E' STATO LESO DAL SUO VIAGGIO NEL TEMPO CON L'ANTI-T.

ALLA LUCE DI TUTTE LE ANALISI, LEI GODE DI UNA SALUTE ECCEZIONALE. PUO' USCIRE, LEO.



TU, RESTI ANCORA QUALCHE GIORNO. LA TUA FERITA E' CICATRIZZATA, MA NON SI SA MAI...

CHE?

ED IO? COSA FACCIO?



A CHE PUNTO SIAMO CON L'ANTI-T? SOTTO CONTROLLO, NO?

SI', E' TUTTO PRONTO PER ANDARE A CERCARE MACRO E DEBORAH.

CHI CI ANDRA'?

POICHE' LA COSA RIGUARDA SOPRATTUTTO IL POLITRON, DUE POLIBOT VERRANNO CON LEI. LEI E' L'UNICO A CONOSCERE I VIAGGI CON L'ANTI-T.

NON E' GIUSTO!



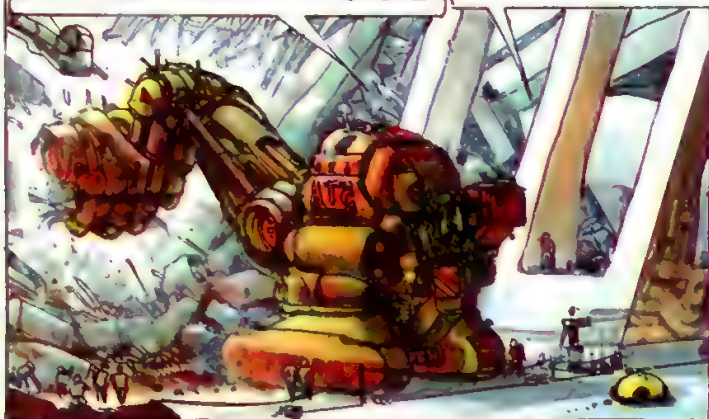
CHI? IO?

DOTTOR FROG, SIA SINCERO! PENSA DAVVERO CHE LA PASSEGGIATA CASUALE DELL'ALTRO GIORNO MI ABBA FORNITO L'ESPERIENZA PER QUESTO TIPO DI MISSIONE?

BE', NO. MA LEI E' PIENO D'INIZIATIVE ED IO CREDO CHE SE LA CAVERA' CERTO, CON DIFFICOLTA'...

FA BENE SENTIRSI PARLARE COSI'... AVETE NOTIZIE DEL GRAN KRAMM?

LA SUA MORTE E' IMMINENTE. E POICHE' MARGA E OWERT SONO SCOMPARSI, I KROTTOM VANNO VERSO IL REGGIO. SONO SUL PUNTO D'INIZIARE UNA GUERRA CIVILE.



STOP DANGER

BUONGIORNO, ISPETTORE. PENSA ANCHE LEI CHE DEBBA ESSERE PROPRIO IO AD ANDARE ?

BE'... NO. MA LEI E' PIENO D'INIZIATIVE E CREDO CHE SE LA CAVERA'. CERTO CON DIFFICOLTA'... VADA!

SUBITO ?

SI' / POICHE' VA VOLONTARIO, PRIMA SARA' MEGLIO E' / C'E' PIU' POSSIBILITA' DI PRENDERLI VIVI. AH! SE AVESSI VENT'ANNI DI MENO !

BENE. SA CHE L'ANTI-T LA PROTEGGE DA CIO' CHE LA CIRCONDA. I POLIBOT SEGUIRANNO AUTOMATICAMENTE I SEGNALI VITALI DI MACRO E DEBORAH.

PERFETTO. QUELLI SONO DUE ANTI-T PER I PRIGIONIERI ?

RICORDI : PUO' VOLARE O CAMMINARE, COME VUOLE. IL SEGNA-LATORE RESTA ACCESO. NON LA PERDEREMO DI VISTA.

HA SOLO QUATTRO ORE. SE, TRA SCORSO QUESTO TEMPO, NON LI AVRA' TROVATI, L'ANTI-T LA RECUPERERA' AUTOMATICAMENTE.

BUONA FORTUNA !

ESATTAMENTE !

CAPITO.

D'ACCORDO.

ANCORA UNA COSA. QUESTI POLIBOT SONO REGOLATI PER REAGIRE ALLE VIBRAZIONI DELLA SUA VOCE, LEO. FARANNO TUTTO CIO' CHE LEI DIRA' LOZO.

SE I DELINQUENTI RESISTONO, LE BASTERA' DIRE "SPARATE". LO FARANNO CON LE LORO ARMI CARICATE CON PROIETTILI SOPORIFERI.

VEDIAMO SE HO CAPITO. SE DICO "SPARATE!", LORO ... MERDA !

OH! NO!



ATTENZIONE!
HA COLPITO...

LO TEMEVO!

AH!



E' CADUTO
NELL'APPARECCHIO
IN FUNZIONE.

WAP!



NON SI
PREOCCUPI.
TOCCHI
IL MIO
ANTI-T,
PROTEG-
GERA'
ANCHE LEI!

E' SICURO?
MIO DIO!



OH!

AAAAH!

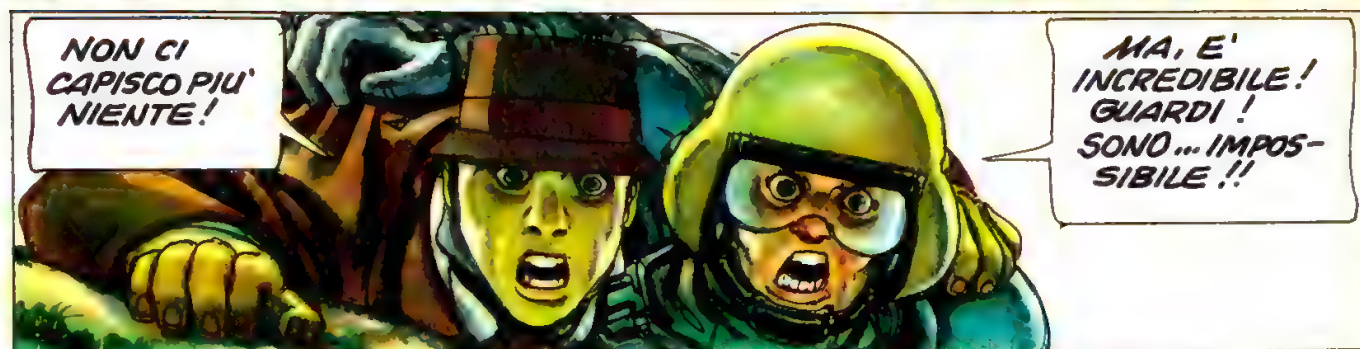
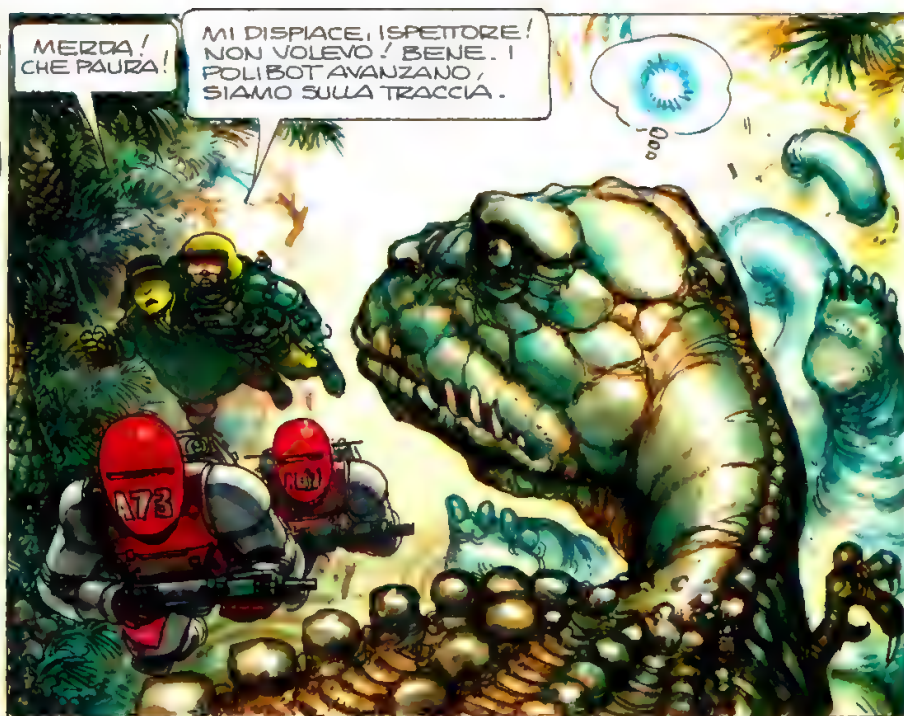
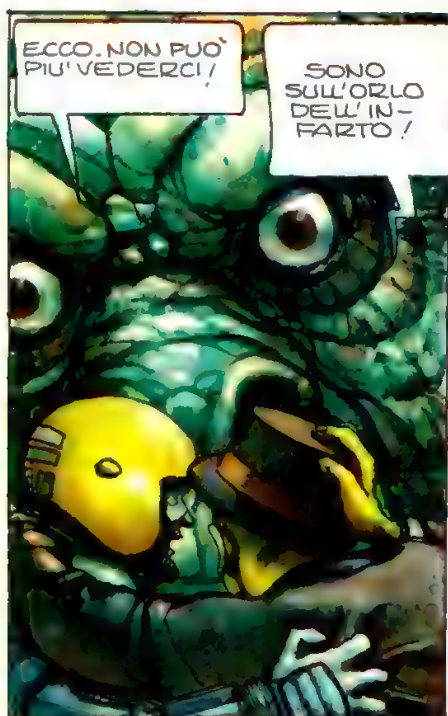
TUTTO BENE?

DOV'E', LEO?
LA SENTO, MA
NON LA VEDO!
QUESTO MO-
STRO, INVECE,
M'HA VISTO!



GRAG!

SIMENEZ©





CHE SUCCEDERE?
PER LA MISERIA!
LEO! PARLA!

AVREMMO DOVUTO DAR-
GLI UNA CAMERA TRIDEO!
CHE SBAGLIO! ADESSO NON
VEDIAMO NIENTE!

ALLORA? SONO LORO O
NO? SONO ARMATI!
RISPONDETE, MERDA!

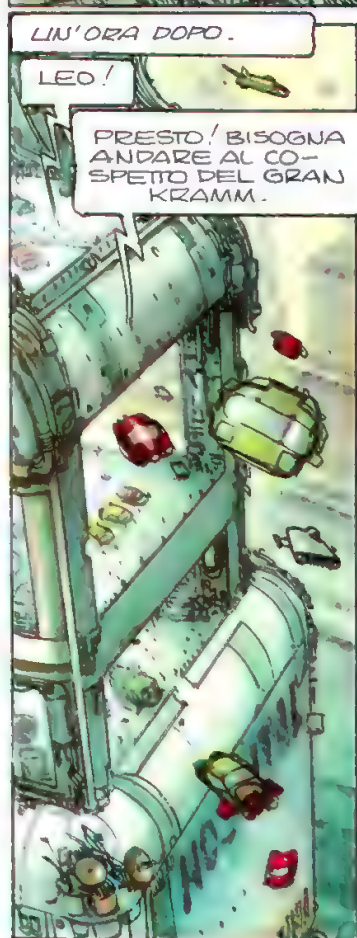
E' INCREDBILE!



SI!, SONO LORO! UNIFORMI
PENITENZIARIE, MATRICOLE 513
E 514, CON PISTOLE-LASER,
MA NON CORRIAMO ALCUN
PERICOLO!

COMINCIAMO I PREPARA-
TIVI PER RIPORTARLI!

O.K.! SIAMO
PRONTI.



LIN'ORA DOPO.

LEO!

PRESTO! BISOGNA
ANDARE AL CO-
SPETTO DEL GRAN
KRAMM.



SEI PAZZO! CHE FAI?
I MEDICI...

SENTITE! ABBIAMO TRO-
VATO UNA SPERANZA
DI SALVARE IL GRAN
KRAMM. FIDATI DI ME,
MARGA! TE NE PREGO!



MA?... DOVE LO
PORTANO?

NON POSSO DIRVI
NIENTE. SEGRE-
TO DI STATO! VE
LO RIPORTO TRA
QUATTRO GIORNI!

...MA?



QUATTRO GIORNI DOPO...

LEO HA FINITO. SONO PASSATI
QUATTRO GIORNI. L'ANGOSCIA
MI UCCIDE, MEKE!



CALMATI, MARGA! SONO
D'ACCORDO, E' STRANO!
MA LEO CI HA PROMESSO
DI SPIEGARCI TUTTO, QUI
ALL'AEROPORTO. MOTIVI
DI SICUREZZA.

E' LA' CON L'ISPET-
TORE GONZALES!



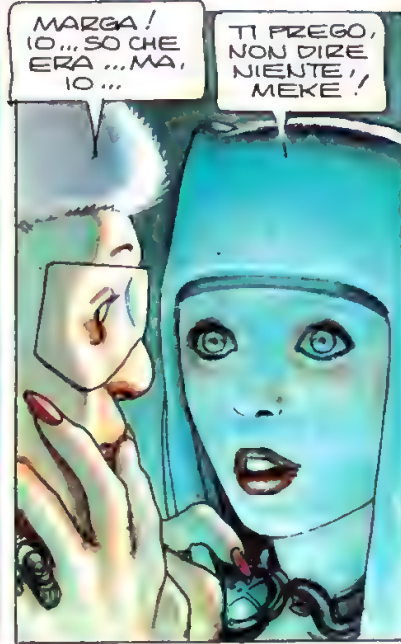
DOV'E' KRAMM?
STA BENE, VERO?

MEGLIO CHE BENE. TI
ASPETTA NEL VASCELLO
CHE VI PORTERA' DAI
KROTTOM IMMEDIA-
MENTE, SECONDO IL
TUO VOLERE.



GRAZIE, LEO! NON POTRO'
MAI RINGRAZIARTI ABBA-
STANZA PER CIO' CHE HAI
FATTO PER NOI!

NON E' STATO
UN GRAN CHE!



MARGA!
IO... SO CHE
ERA... MA,
IO...

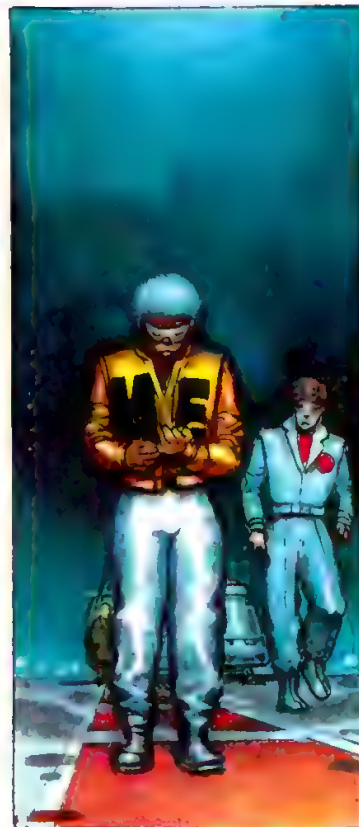
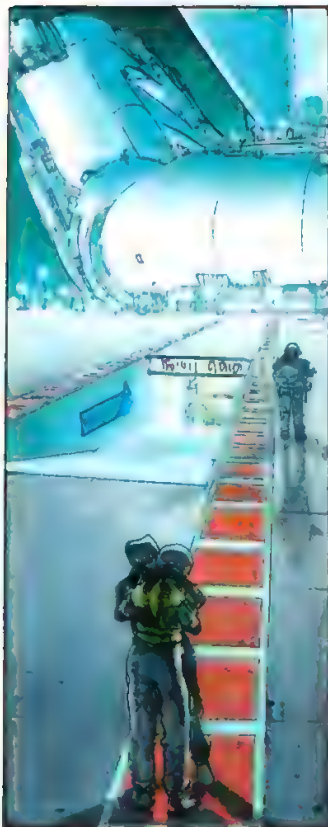
TI PREGO,
NON DIRE
NIENTE!
MEKE!



ADDIO, MEKE! GRAZIE!...
GRAZIE A TUTTI!... ADDIO!



MARGA!



SNIF / QUESTI DECOLLI MI IRRITANO SEMPRE GLI OCCHI... MA POI, PERCHÉ TUTTI QUESTI MISTERI INTORNO AL GRAN KRAMM? SE E' GUARITO, QUAL'E' IL PROBLEMA?

SAI BENE CHE PER L'OPINIONE PUBBLICA, KRAMM NON E' MAI STATO MALE. NE' QUI, SULLA TERRA, NE' LAGGIU'. NON SI DEVE SAPERE COME GLI E' STATA SALVATA LA VITA.

DATO CHE E' STATO IL DIRETTO PROTAGONISTA DI TUTTO QUELLO CHE E' ACCADUTO, DOBBIAMO SPIEGARGLI IL RESTO! ANCHE QUI, CAMMINANDO, MI PARE BUONO. CONTINUA, LEO!

GRAZIE, ISPETTORE!

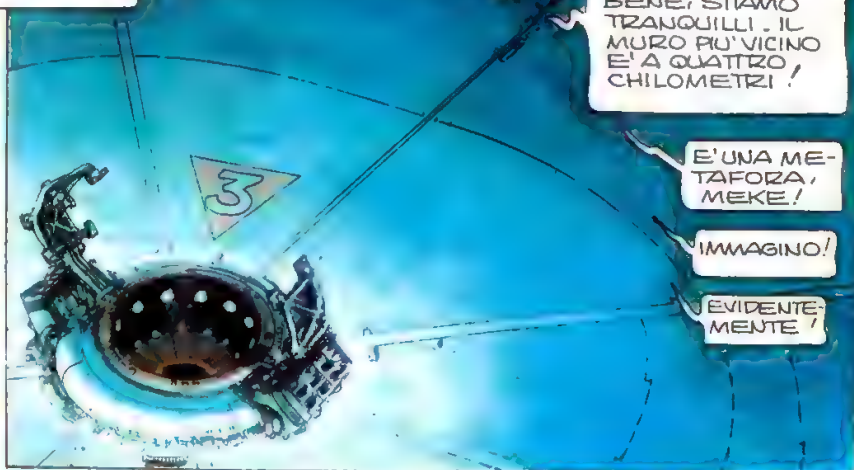
MA SOTTO GIURAMENTO CHE NON USCIRA' NIENTE DA QUESTE MURA, MEKE!

BENE, STIAMO TRANQUILLI. IL MURO PU' VICINO E' A QUATTRO CHILOMETRI!

E' UNA METAFORA, MEKE!

IMMAGINO!

EVIDENTEMENTE!



LO **STARR** HA MES-
SO A PUNTO UN
PROGETTO STRAORDI-
NARIO, DI UNA POR-
TATA GIORNALISTICA
INIMMAGINABILE. E' IL
FAMOSO PROGETTO
DI CUI NON POTEVO
PARLARE ...

...VIAGGIARE NEL
TEMPO PER RIPORTARE
NEL PRESENTE
DELLE IMMAGINI VIVEN-
TI DEL PASSATO. TUTTA
LA STORIA DELL'UMA-
NITA'!

**PER LA
MISERIA!
E' GENIALE!**

FANTASTICO! CHE COLPO!
E' FAVOLOSO! MA ... CHE
C'ENTRA QUESTO CON LA
MISTERIOSA GUARIGIONE
DEL GRAN KRAMM?

OLTRE AL FATTO STRAORDINARIO
D'ESSERE ARRIVATI A VIAG-
GIARE NEL PASSATO, CIO' HA
PERMESSO DI REALIZZARE
IL SOGNO PIU' AMBIZIOSO DI
TUTTA LA STORIA DELL'UMANITA'.

... L'ETERNA GIOVINEZZA!
VIVERE ALL'INFINITO,
INSOMMA!

COSA? MA COME?

NON E' ANCORA UNA SCIENZA
ESATTA ... MA UNA FERITA DEL
PRESENTE, VIAGGIANDO NEL
PASSATO, SI CICATRIZZA
RAPIDAMENTE ... IN POCHE ORE.

DI', MA SEI SCEMO?
E' LOGICO! SE TU TORNI
INDIETRO NEL TEMPO,
LE CELLULE INVERTO-
NO IL LORO PROCESSO,
CAPISCI?

NON HO CAPITO,
INTELLIGENTO-
NE! MA E' ANDA-
TA PROPRIO COSI'...

DAI! NON
ARRABBIARTI,
CONTINUA!

...E' PER QUESTO, CHE QUAN-
DO QUEI CRIMINALI HAN-
NO INCIDENTALMENTE
VIAGGIATO NEL PASSATO
PER UNA SETTIMANA,
LI ABBIAMO TROVATI
TRASFORMATI IN ...

...**BAMBINI
PICCOLI !!**

GIUNTI NEL LABORATORIO DELLO **STARR**...

NESSUN DUBBIO, SECONDO I GENI
E I GRUPPI SANGUIGNI, SI TRAT-
TA PROPRIO DI MACRO E
DEBORAH!

QUINDI, UN GIORNO DI PIU' NEL PASSATO E SAREBBERO MORTI PER VIA INVERSA! CIOE', NON NATI!

E' CHIARO! SE UN INDIVIDUO VIAGGIA NEL PASSATO AD INTERVALLI REGOLARI, NON INVECCHIA! CONSERVA LA STESSA ETA' BIOLOGICA E VIVE TANTO A LUNGO QUANTO DESIDERA!

E' LI' CHE ABBIAMO PENSATO AL CASO D' INVECCHIAMENTO PRECOCE DEL GRAN KRAMM. FINO AD ORA NON HO POTUTO DIRTELO, MA LO ABBIAMO FORZATO AL GIORNALE **STARR**.

... CON DEI MEDICOBOT, L'ABBIAMO TRASFERITO NELLA STESSA GROTTA IN CUI SONO STATI RITROVATI MACRO E DEBORAH.



... SECONDO I CALCOLI, IN TRE GIORNI DI MESOLITICO, SAREBBE TORNATO COME PRIMA, CON LA SCOMPARSA DEI SINTOMI DELLA MALATTIA!

IN EFFETTI! LA RIGENERAZIONE E' IPER-RAPIDA!

VENTIQUATTRO ORE SARANNO SUFFICIENTI!

KRAMM, SEMINSCIENTE, NON SI E' RESO CONTO DI NULLA. GLI ABBIAMO DETTO D' AVERGLI DATO UNA MEDICINA! IL RESTO, LO SAI...

FANTASTICO! CAPISCO BENE L' IMPORTANZA DI MANTENERE QUESTO SEGRETO! NON NE PARLERO' NE' A MIA MADRE NE' A MARGA!



...NE' A MARGA...

000



BISOGNA RADUNARE TUTTA LA SQUADRA DELL'ANTI-T PER CHIEDERGLI DI MANTENERE IL SILENZIO SU QUESTA STORIA ... PER ORA!

NON OSO IMMAGINARE COSA SUCCEDEREBBE SE IL SISTEMA PLANE-TARIO NE VENISSE A CONOSCENZA / CHI NON VORREBBE RINGIOVANIRE? EH? OH! ISPETTORE! SULLA SUA TESTA!...



COS'HA LA MIA TESTA?

INCREDIBILE! LE E' SPUNTATO UN CAPELLO! PRIMA NON C'ERA!



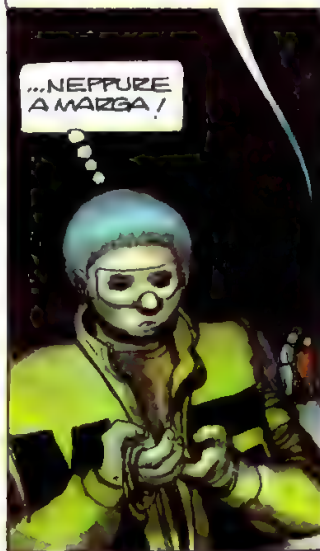
COSA? IMPOSSIBILE! E' UNO SCHERZO!

NO, ISPETTORE! TOCCHI QUA!



MA SI'! E' VERO! E' MIO! MI E' CRESCIUTO UN CAPELLO! E' UNA CONSEGUENZA DEL NOSTRO VIAGGIO!

...NEPPURE A MARGA!



NON SO! MA NON E' IMPOSSIBILE! ANCHE SE IL NOSTRO VIAGGIO E' DURATO SOLO QUALCHE MINUTO! DODICI, CREDO!

UN CAPELLO, NON POSSO CREDERLO!



GUARDI BENE! FORSE CE NE SONO ALTRI?

VEDIAMO!... MMM ... NO. E' L'UNICO ...

PECCATO...



JO MENEZO

VIENI, MEKE! NON VORRAI PASSARE LA NOTTE QUI? TUA MADRE SI PREOCCUPERA'!

CHISSA'? UN GIORNO, FORSE?



FORSE, SE FOSSIMO RIMASTI QUALCHE ORA DI PIU' NEL MESOLITICO, AVREI QUALCOSA DI PIU' DA FETTNARE, ADESSO? NON CREDE, LEO?

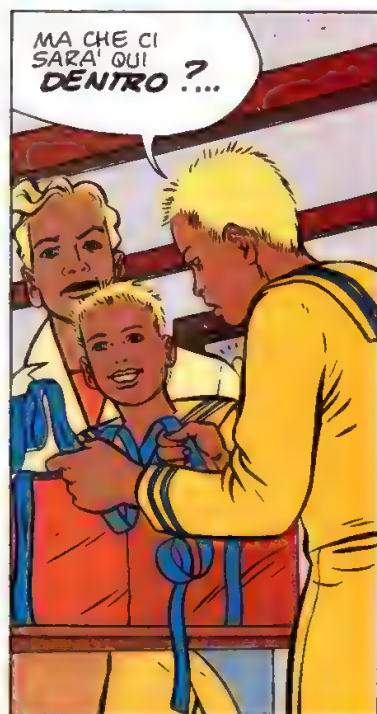
NON LO SO, ISPETTORE!

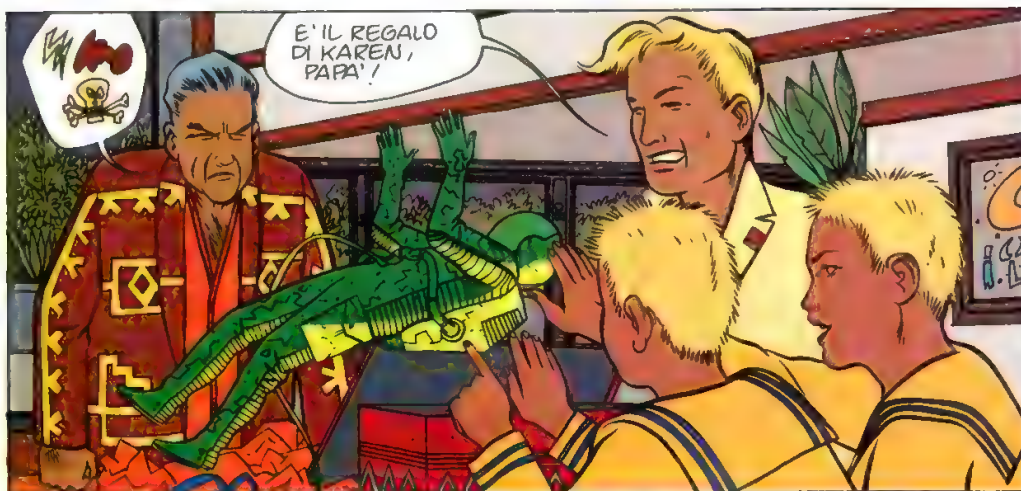
CI RIVEDREMO, MARGA!

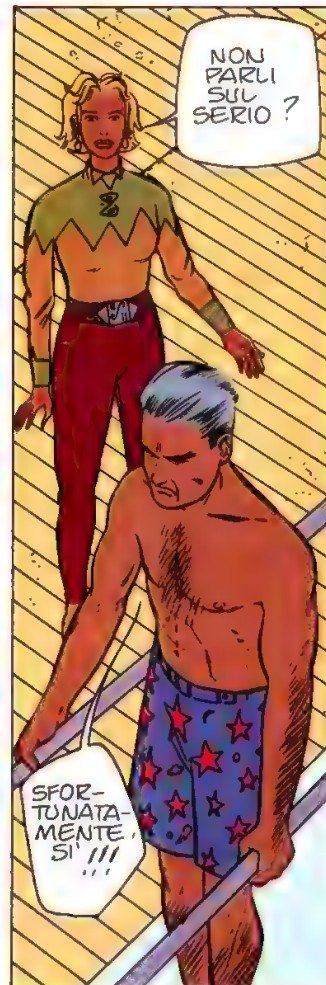
DAI, VIENI, MEKE! COSA ASPETTI?

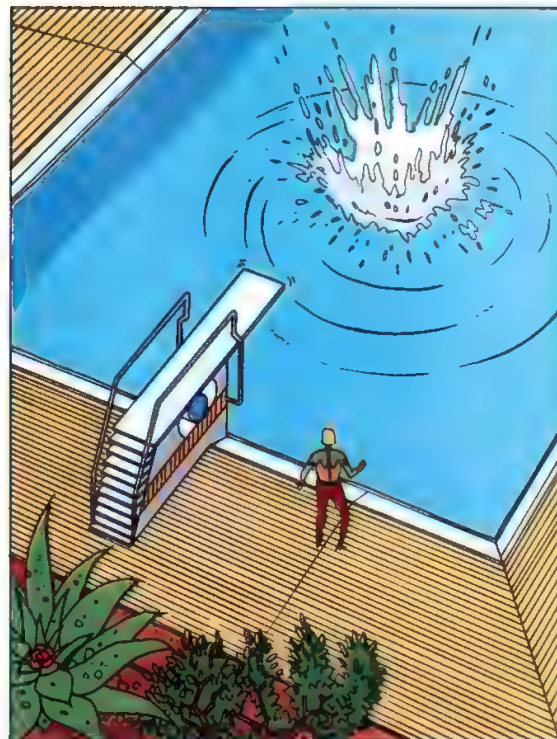
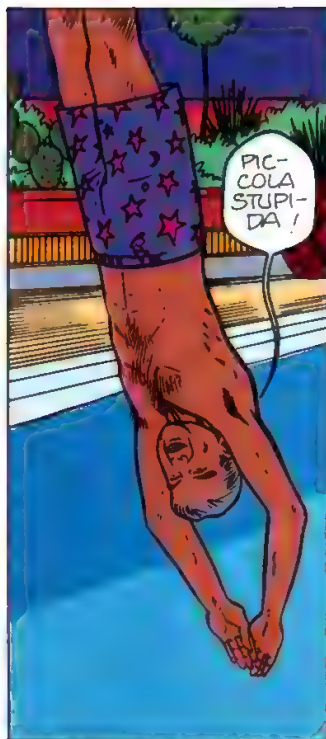
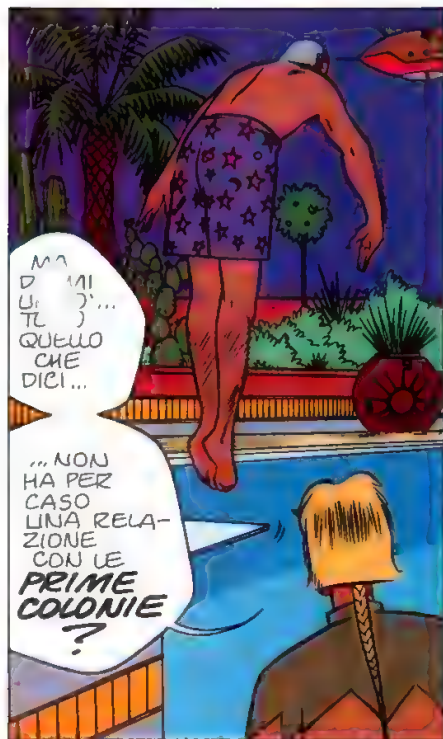


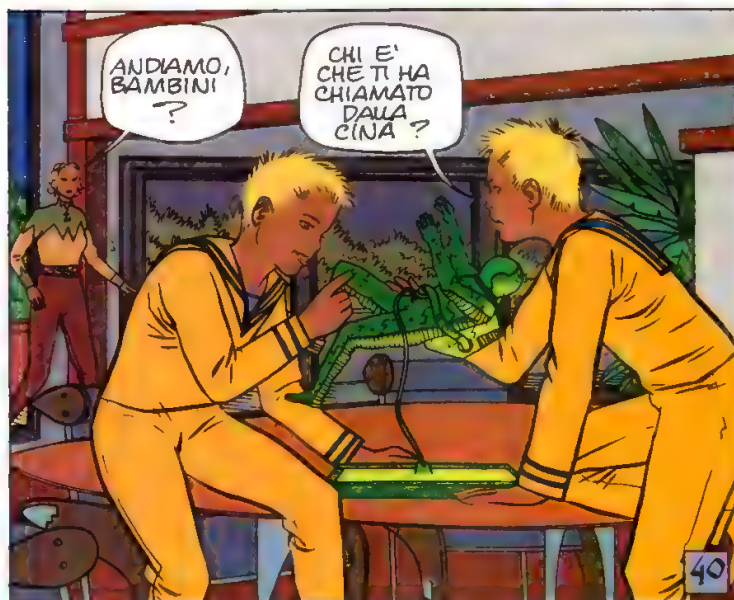
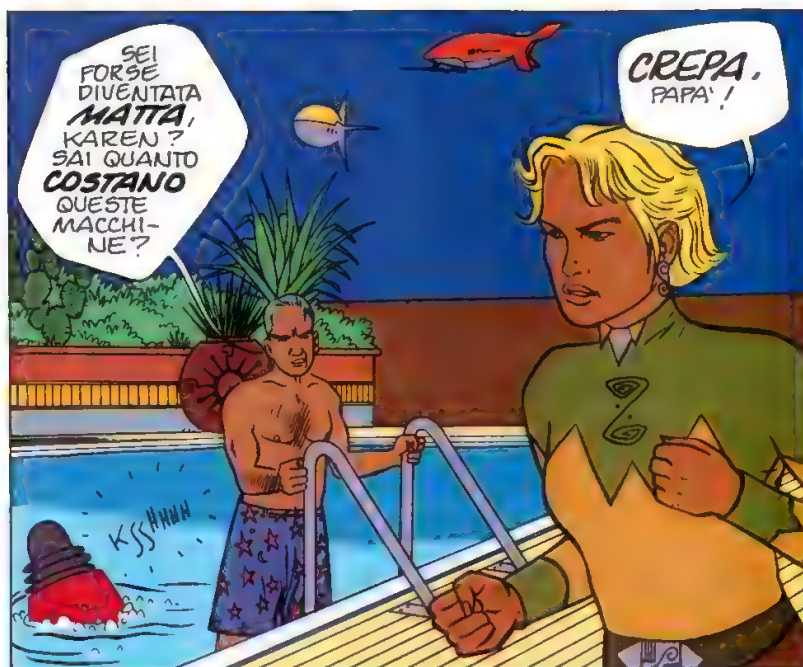
FINE

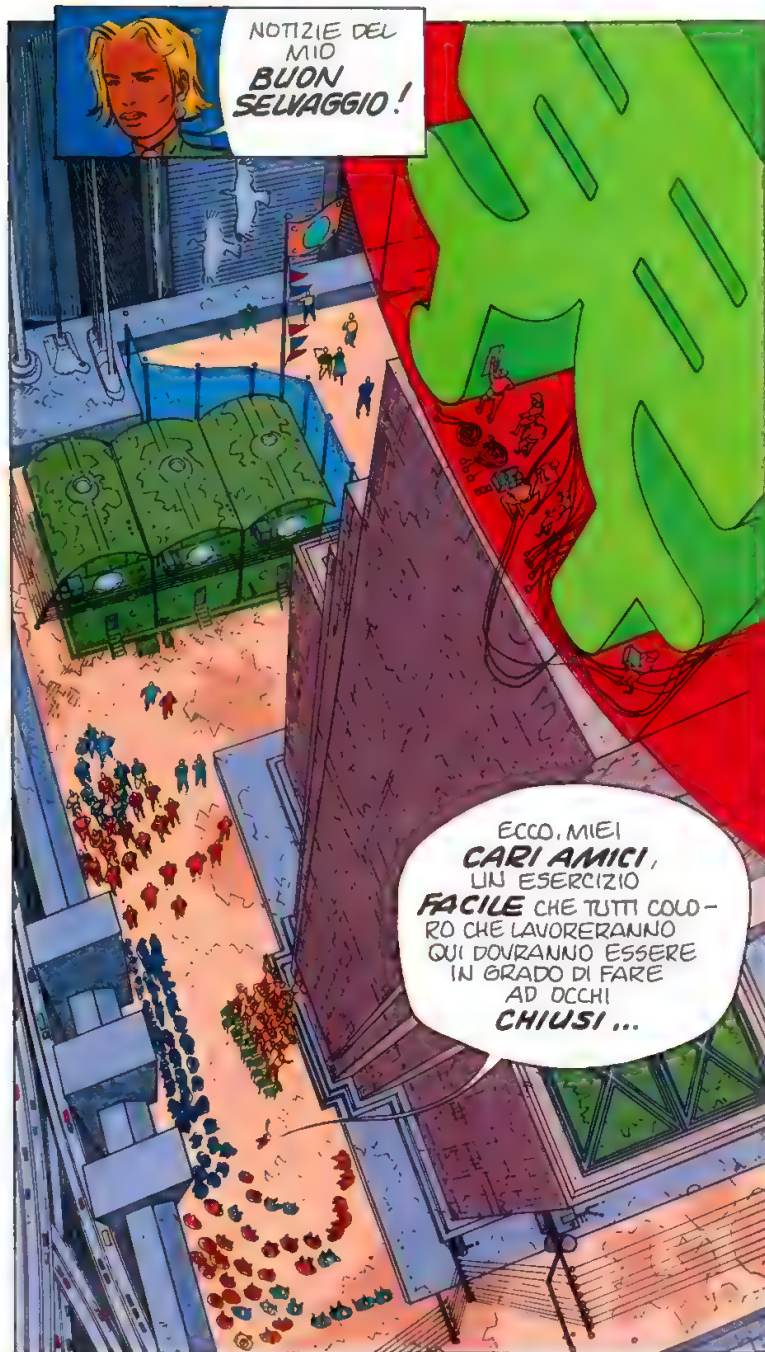


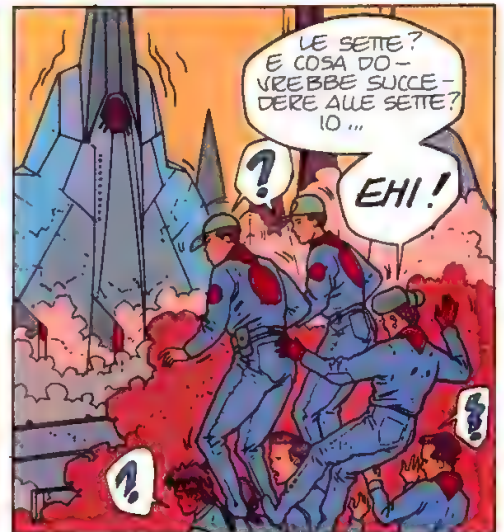


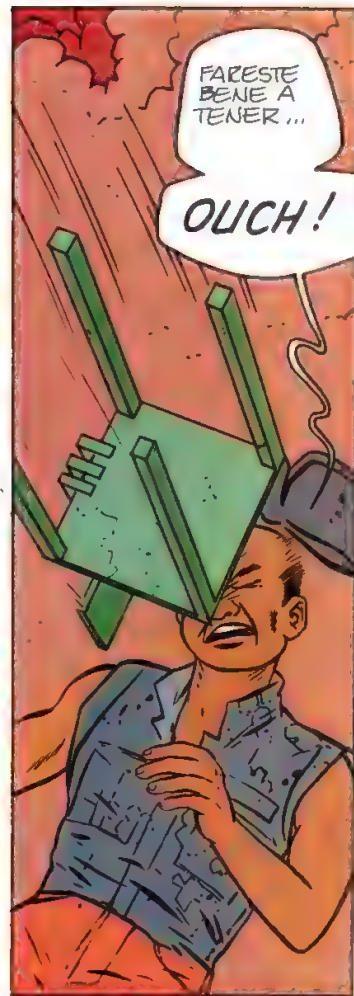
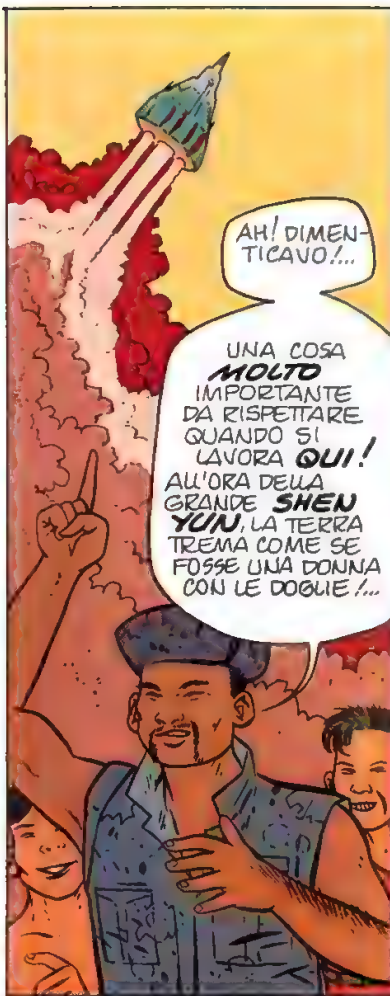


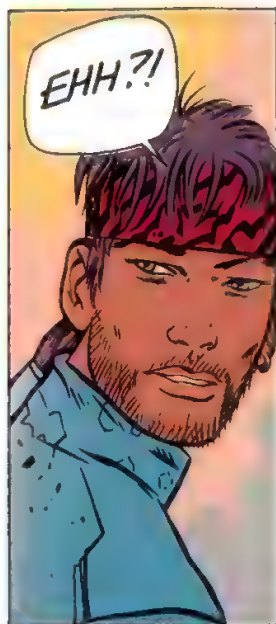














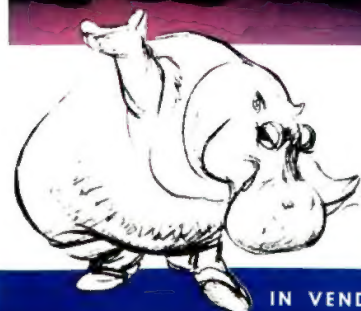
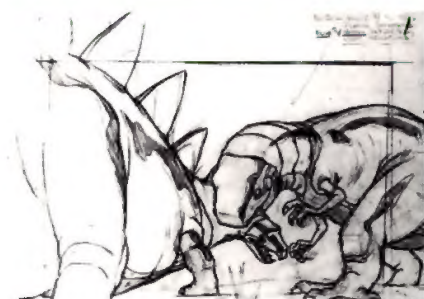
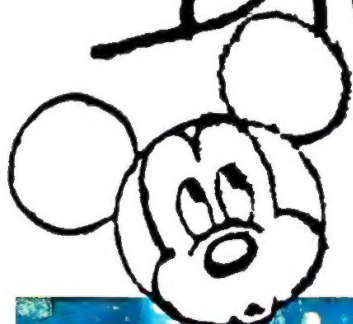
OUCH!

SPO-
STATI,
CRETINO!!





DIETRO LE QUINTE di



FANTASIA

IN UNO SPENDIDO LIBRO
ILLUSTRATO, L'AVVENTURA DI
WALT DISNEY E DEGLI ARTISTI
CHE HANNO CREATO IL
MEMORABILE CAPOLAVORO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE



TUTTI I PARTICOLARI TECNICI E
ARTISTICI DELL'ANIMAZIONE
DOCUMENTATI CON CIRCA 300
IMMAGINI: BOZZETTI, DIPINTI E
FOTOGRAFIE PROVENIENTI DAGLI
ARCHIVI DISNEY

UN CAPITOLO INTERAMENTE
DEDICATO AL PAZIENTE RESTAURO
CHE HA RESTITUITO AI COLORI
DELLA PELLICOLA TUTTO LO
SPENDORE ORIGINARIO

VOLUME DI 256 PAGINE,
RILEGATO CON SOVRACOPERTA,
CAPITELLO E SEGNALEGGIO IN SETA,
FORMATO CM 24x30,5
L. 65.000



©DISNEY

LANSIANS

IN VENDITA NELLE MIGLIORI LIBRERIE

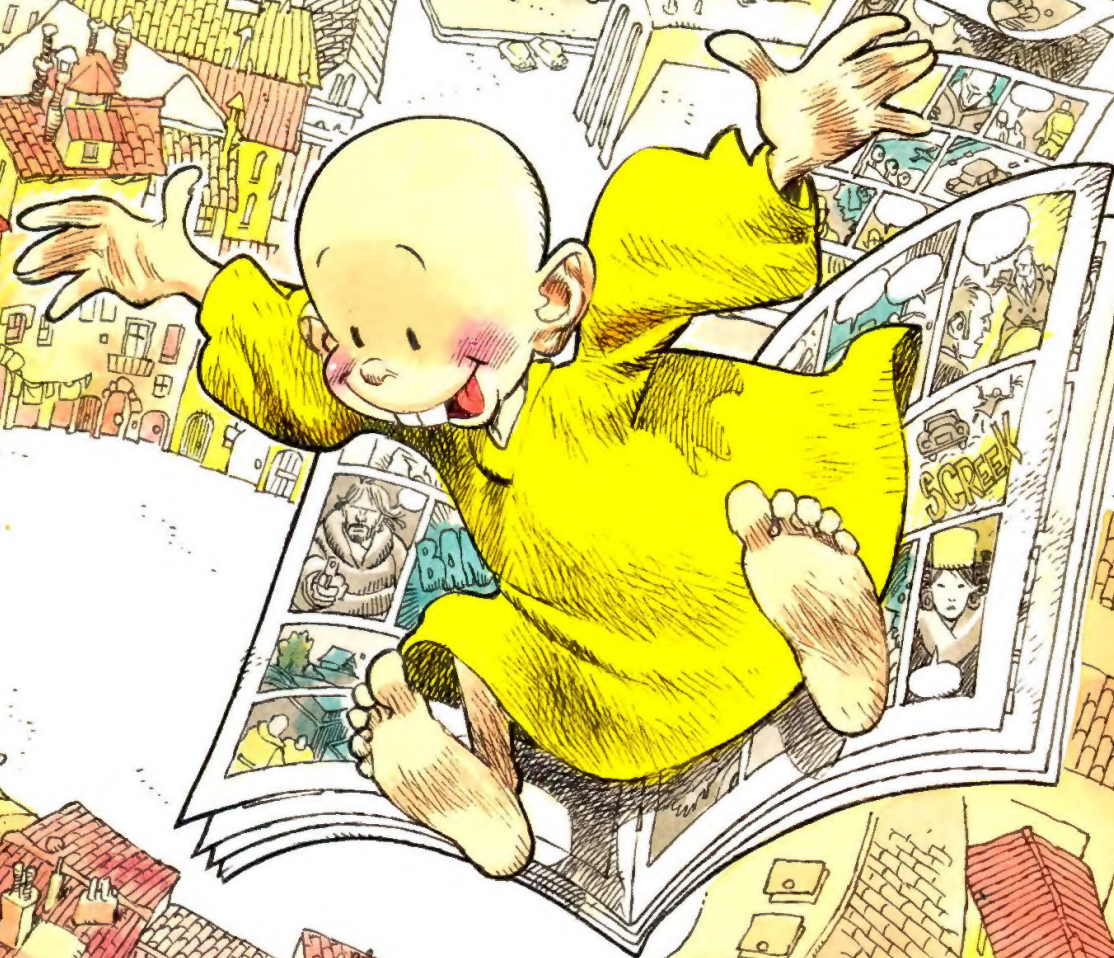
Libri Disney, per giocare di fantasia...



UN GRANDE AVVENIMENTO PER IL MONDO DEI FUMETTI

LUCCA'92

ENTE AUTONOMO MAX MASSIMINO GARNIER



**19° SALONE INTERNAZIONALE DEI COMICS,
DEL FILM D'ANIMAZIONE E DELL' ILLUSTRAZIONE**
INTERNATIONAL EXHIBITION OF COMICS ANIMATED FILM AND ILLUSTRATION

MOSTRA MERCATO 25 ottobre / 1 novembre • MEETING INTERNAZIONALE 27 ottobre / 31 ottobre